「ストⅡターボ」&「スーパーマリオコレクション」特大号

総合TVゲーム情報誌

1993年8月3日発行(毎月3日発行)第8巻第8号通巻136号　昭和61年7月11日第三種郵便物認可

TV GAME MAGAZINE

ヒッポン スーパー

HiPPON SUPER!

夏の大特集号

ストリートファイターⅡターボ

STREET FIGHTER II TURBO

- ストⅡターボ全キャラ解説
- 対COM徹底攻略
- 必殺・連続技コマンド大研究

スーパーマリオ大博覧会

スーパーマリオコレクション完全解説
ウラ技・㊙マップコレクション

攻略ゼルダの伝説・夢をみる島

発売直前最新情報聖剣伝説2

8

SUPER-FAMICOM,FAMICOM,PC-ENGINE,
MEGA DRIVE,GAME BOY,GAME GEAR,NEO GEO,
…ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

Aug. 1993 毎月3日発行

ゲームクリエイター募集

職種　プログラマー
グラフィックデザイナー
ゲーム企画
勤務地　札幌

問い合わせ
東京担当／大久保　☎03-3235-2807
札幌担当／渡辺　☎011-841-9073
※資格　経験のある方

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

速撃6Bコードレスのワンダーメガにまかせろ

衝撃の映像でプレーヤーを魅了する、高速3Dシューティング!

SILPHEED

- 4万画面以上の背景動画(最高15コマ/秒)。
- フラクタル手法やレイトレーシング、隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
- 分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。

ワンダーメガの3つのCPUの
完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定:今夏　予価:¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS

BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ!

花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴッタ煮シューティングだ!かわい〜い蘭未ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう!

慶応遊撃隊

発売予定:8月　予価:¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く…

原作+オリジナルのストーリー、そしてMEGA-CDだけの新キャラクターも登場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険は、高画質のワンダーメガで楽しもう!

聖魔伝説 3×3EYES(サザンアイズ)

発売予定:7月　予価:¥8,800(税別)
©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA

電子出版ソフトが使える、
電子出版デコーダカートリッジ
(RG-ED1)も**近日発売!**
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、
本格マルチアミューズメント・プレーヤー。
WONDERMEGA
RG-M1　標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)

SEGA　MEGA CD　MEGA DRIVE
ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

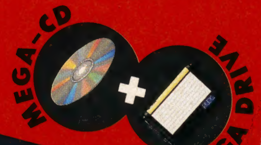
VICTOR CREATES IT.　●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番

Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。



新登場

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。

1993 FIFA/JVCカップ
U-17サッカー世界選手権大会を
特別協賛しています。

日本ビクターは1994
FIFA/ワールドカップUSAの
公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。

これは便利でスピーディ!
6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応
一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる
マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。

- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー

+6Bコードレス+

NEW WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円(税別)

記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 日本ビクター株式会社

HIP-ON! HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

ゲームマシンがマルチメディアになる日!?
バンダイが携帯用スーパーファミコンを発表。そこには、ゲーム機がマルチメディア化するための可能性が秘められていた。

タイトー社がテーマパーク事業に参入
セガ、ナムコなどに続きタイトーが、東京・町田市にアメリカの町並みを再現したミニテーマパーク「キャノンボールシティ」を開設。

ゲームソフトに年齢制限を表記
米国セガでは、ソフトに適格年齢を表示することを決定した。これはゲームがメディアとして成熟したことを意味するのか、あるいは…?

新型ワンダーメガの発売が決定
ボディサイズはコンパクトに、コントロールパッドはコードレスに。すっきりとしたデザインで7月2日新登場。

ついにバトルテックが「全世界」展開する!?
日本でも全国展開が予定されているバトルテックセンター。今度は何と、「全世界展開」とVWE会長のT.ディズニー氏が宣言。

ファミコン、ゲームボーイが値下げ
ファミコン、ゲームボーイが定価の変更で値下がり。一方でゲームギアも安くなって、入手しやすくなったぞ。

SNKと島田紳助の意外な関係
島田監督率いるオートバイレーシングチーム、TEAM SHINSUKEを、SNKがバックアップする!!

JALに搭乗しないと遊べない特製メガドライブ出現!!
JALがセガと提携、機内専用のメガドライブを開発。搭乗客への貸し出しサービスに利用する。

「若・貴」のゲーム化権をイマジニアが独占獲得
国民的英雄の地位すら射程距離にあると言われる若ノ花、貴ノ花兄弟のゲーム化権を獲得したイマジニア。まさか「SIM SUMOU」か?

アニメにCM、『餓狼伝説2』ファンはTVに注目!
昨年好評だった『1』に続き、『2』のアニメも制作! タカラのSFC版CFの情報も。

「ストIIターボ大会」
「ストリートファイターII' ターボ チャンピオンシップ'93 in 国技館」の参加方法が決定した。今年は意表をついたゲスト陣も期待できるぞ。

TOPIC ゲームマシンがマルチメディアになる日が来る!?

ゲーム機と言えどもコンピュータ。そこには、エンターテインメント・ステーションとしての無限の可能性が秘められているはずだ。

ラップトップ型のスーパーファミコン!?

今年の6月3日から4日間、千葉・幕張メッセにて開催された「'93東京おもちゃショー」に、意外なものが展示されていた。『ホーム・エンターテインメント・ターミナル』と名付けられたマシンである。

展示していたのはバンダイのブース。あくまでも"参考出展"ということだが、その現物を見て驚いた。いわゆるラップトップ型コンピュータのような形状をしたマシンなのだが、そこにはなんと『ドラゴンボールZ』のカセットが装てんされていたのだ!

つまり、このマシンは従来のスーパーファミコン用ソフトがそのまま遊べる「携帯用SFC」とも言うべきマシンなのである。

➡あくまでも参考出展なので、発売時期、価格などはまったく未定。メーカー側としては、可能な限り低価格に設定してゆきたいとか

では、気になるスペックはというと、

1) 中身は基本的にSFCと同じチップを内蔵しており、4インチのカラー液晶モニターを搭載。
2) ビデオ入出力端子がついているので、デッキを接続すれば内蔵の液晶モニターでビデオを観ることができる。あるいは、このマシンをSFCとして外部のモニターにゲーム画面を映し出すこともできる。
3) チューナーが標準装備なので、テレビ番組を観ることもできる。
4) SFCのチップを利用して、通信用FAXモデム、JISキーボード、プリンターなど周辺機器が接続できる。

ということだ。なかでも注目すべきは4番目の「SFCのチップを利用する」という点で、もし、これが実現すればSFCをコンピュータとして稼働させることができるのだ。

UNDER GROUND NEWS

●地域主義に傾くか?U.G.N

毎月恒例になったアンダーグラウンドニュース。メジャーシーンとは別に進行するアンダーグラウンドの情報から、果てしなくインチキ臭い龍言飛語までを幅広くカバーして取り上げて行きたい。今月からローカルな情報にも力を入れることにして、その手始めに我らが情報突撃隊長、佐藤大の香港情報でトップを固めてみた。特派員募集もする事に決定。応募を待つ。(UG)

タイトーがテーマパーク事業参入

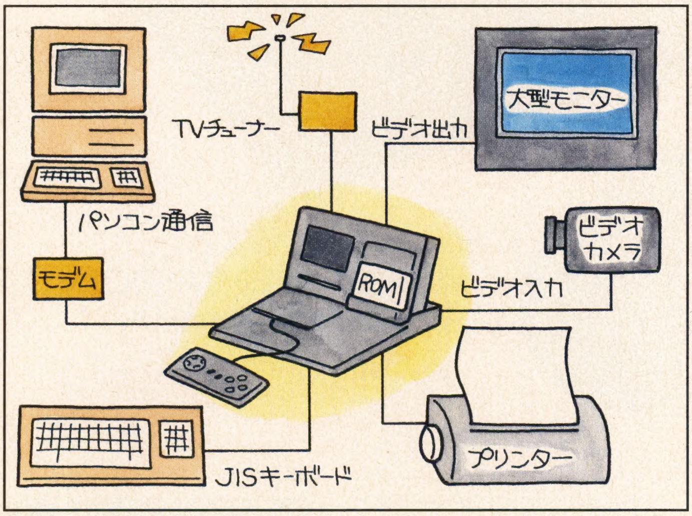
徹底したアメリカナイズとハイテク・メカニックびしばしの異世界的電脳空間が出現！ 8月14日を待て‼

タイトーのミニテーマパークが8月14日にオープンすることになった。その名も『キャノンボールシティ』。これは、ゲーム業界の老舗タイトーとイベントや店舗の企画などをしている株式会社エピックインターナショナルと共同で企画したもので、アメリカの西海岸をイメージした造りになっている。アメリカの雰囲気をだすために、施設内のパトカーや救急車、信号機やコカコーラの自動販売機、ネオンサインボードなど約60点をアメリカから輸入したというところからも、その力の入れようはうかがい知れるというもの。そして500台収容可能な駐車場にはストリートバスケットのコートを2面設置したり、ローラーブレードやスケートボードのイベントやこれらのレンタル、レッスンを予定しているという。

西海岸もいいけど、やっぱり気になるのはコンピュータを駆使したアミューズメント施設だ。『インベーダー』の昔からゲーム業界をリードしているタイトーだけに新型の体感マシンは期待が持てそうだ。中でもこのテーマパークのために開発した『スピンドレックス』は、360度に加えて上下の動きが可能なシミュレーションタイプの最新ヴァーチャル・リアリティ・マシンだ。ふたり乗りなので、カップルたちの新しいデートスポットになることは間違いない！ その他にもシミュレーションとシューティングがドッキングした8人乗りの『ワンダーシップ』や、12台の電動カートでのバトルが楽しめる『ノック・バング・カー』など、早く自分で体感したいものばかりだ。

場所は東急田園都市線の南町田駅から徒歩で5分という便利なところにあるのもうれしいかぎりだ。

←町並みはアメリカン。しかし一歩施設内に足を踏み入れると、そこでは未体験サイバー・ゾーンが展開される（完成予想図）



家庭内にマルチメディアの宇宙が拡がる

これまで、また現在でも、マルチメディアの一般化をめざし様々な形でハードが開発されてきた。しかし、どのマシンも性能ばかりが目立つのとは反対に、具体的なソフトが見えてこないことでマルチメディアという動きは足踏みを続けているのが現状だ。

今回発表された『ホーム・エンターテインメント・ターミナル』は、そのマシン性能の基盤をSFCに求めている。SFCといえば、国内だけでも800万台以上の普及率を誇るメジャーなマシンだ。

このマシンをコンピュータとして稼働させることは、この国のメディア環境の一つの転換点になるのではないか。

すでに報じられている任天堂のセイントギガへの資本参加。そこから予感される衛星放送とSFCの連携によるメディア展開。これら一連の動きはSFCにとどまらず、急速に普及を続ける各種のゲーム機周辺が、未来のエンターテインメント・ステーションとして動きはじめていると言えるだろう。

ゲームソフトに年齢表示

実写取り込みの『ナイトトラップ』発売を契機に、「購入の指針としての年齢表示」をつける

年齢表示に対する三大ハード会社の見解

セガが実写を取り込んだCD－ROMソフト『ナイトトラップ』の欧米での発売を機に、購入の指針としての年齢表示を設ける。

米国では、セガオブアメリカが米国の「映倫」に当たる団体に年齢指定を依頼したところ、ゲームソフトに対しての指定は出来ないという回答を受け、自主的な基準づくりに乗り出す。6月から「GA（一般向け）」「MA13（13歳以上向け）」「MA17（17歳以上向け）」などの表示が全ソフトに付けられる。『ナイトトラップ』は米国で「MA17」の表示となる。

英国ではBBFC（英国の「映倫」に当たる）から指定を受ける形で「15歳以上に適当」というランク付けとなり、いわばお墨付きの基準での表示となる。この年齢表示、日本での導入については、現在検討中とのこと。

「こういった表示は国や地域の法律的・文化的背景によって対応は様々なんですね。ただ、技術の進歩に伴ってゲーム画像のリアリティや表現方法が高まって行けば必ず何らかの指針は必要になってくるので、今回の基準づくりに至ったわけです。」（セガ広報）

いわば将来的な問題の先取り措置というわけだ。

他のメーカーの見解はどうだろう。

「うちでは（年齢基準については）全然考えていません。（問題になるようなソフトを）作るつもりは全くありませんから。」（任天堂広報）

「海外に進出するのであれば、文化の差については充分に配慮される必要がありますが、こと国内については現状のままで良いような気がします。良くも悪くも我々はそういうソフト環境で育った訳ですから。」（NECアベニューマルチメディア事業部・多部田俊雄氏）など意見は様々。いずれにせよゲームもメディアとして、こうした問題を考え合わせねばならない時期に来た事は確かなようだ。

●「任天&セガ、ゲーム&ウォッチ登場？」

その昔、『ゲーム&ウォッチ』っつう液晶画面表示のデジタル時計でゲームができるオモチャが爆発的にヒットした事を覚えてるだろうか？ そして、10年以上の時が流れ、驚くなかれの香港『電脳中心』関係でゲットしたこの腕時計の数々。しかもドレもコレもメーカー公認グッズというから2度驚く。もともと欧米の任天堂とセガがそれぞれ許可したモノを台湾あたりの業者が大量生産。それが香港で問屋価格で売られているらしい。それにしてもこのコリ具合グゥ。それぞれゲームボーイもゲームギアも各ボタンがそのまま時計表示をストップウォッチや日付に変えるボタンになってる。そして、ソニックとマリオの時計にゃ単純なゲームまでついて、なんてガイジンの考えるモノってヒップ。日本モノも作れ！

←このパクリ的なセンスがいい。ゲーム&ウォッチの時代復活か？

●「TGNG・ゲームとクラブ融合の夜」

先々月号にココで伝えた『東京ゲーマーズ・ナイトグルーヴ』が予告どおり復活した。渋谷のクラブ円山59というクラブで6／4。電気グルーヴのまりん等をゲストDJに大盛り上がり大会。で次回も同じ場所で7／23に開催が決ったので早速報告。ゲームをアンダーに好きなら必ずチェック。詳しくはクラブ円山59（03-5489-1600）

CONTINUE

HARD WARE 新型ワンダーメガの発売が、ついに決定!!

●6Bコードレスコントロールパッド標準装着のマルチアミューズメントプレイヤー登場

ボディサイズは従来型よりコンパクトに

5月31日、新型ワンダーメガの発売が、日本ビクターから発表された。

すでに発売されている、RG-MIの廉価版となるのだが、従来の優れた機能を残しつつ、価格を下げての登場というわけだ。しかも、コードレスコントロールパッドを標準装備していて、ハードは全体的にスッキリとしたデザインになっており、コンパクトにまとめられている。

従来型との相違点を挙げてみると、MIDI端子、モデム端子、DAP機能といったものがなくなり、ディスクトレイ部分が電動開閉式から、手動のポップアップ式に変更された。コントロール画面も一新され、セガマウスでの操作も可能になった。ワンダーメガのウリでもある、高音質、高画質、カラオケ機能、エコー機能といったものは、従来どおり引き継がれている。

さらに、別売の「WONDER LIBRARY」というデコーダーカートリッジを使用することによって、電子出版ソフトの再生もできる。高性能なメガCD一体型マシンというわけだ。

↙MEGA－CD、CD－Gカラオケ、電子出版、音楽CDと、多種多様に対応する。まさに、マルチアミューズメントプレーヤーと呼ぶにふさわしいマシンの登場だ

↗国内メーカー10社のテレビに対応。入力切り替えや音量調節もできる。単3電池2本使用で、アルカリ電池なら連続35時間使用可能

WONDERMEGA「RG-MG」
5万9800円(税別)●日本ビクター

7月2日発売!!

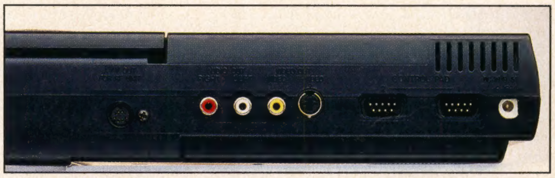
コードレスコントロールパッドで遠隔操作

家庭用ゲーム機で初めて標準装備されたコードレスコントロールパッドは、今やあたりまえの6ボタン仕様で、小さく持ち易い感じだ。このコントローラーは、ゲームをプレイするだけでなく、ワンダーメガ本体の電源オンオフや、テレビのコントロールまでできてしまう、とっても便利な機能が付いている。電波到達範囲は、新開発のツインコマンダー方式により、直線で7m、左右45度、上下30度の範囲内で3mとかなりの広範囲をカバーする。2人同時プレイ切り替えスイッチにより、2人で遊ぶことも可能だ。もちろん、従来のコントロールパッドも、ちゃんと接続できる。CD－ROMと音楽CDの自動判別機能により、一発で起動する簡単操作もうれしいところだ。

←2人同時プレイのときは、別売コントローラーにこのように接続する。コードレスコントロールパッドに従来のワイヤーパッドを接続、スイッチを切り替えれば、2人でも離れたところから遊べる

端子類は背面に置き前面はスッキリ設計

接続端子類は、すべて背面および側面にまとめられており、機能的に充実したレイアウトとなっている。S端子が標準装備されていることで、高画質な映像を楽しむことができる。



↑S端子、ビデオ出力、RF出力端子や、ワイヤーパッド接続端子を2つ装備している。背面にはボリュームやヘッドフォン端子、カラオケ機能などが付く

●「ヤルぅな香港、愉快な香港ストII事情」

またまた香港直送ネタ。あの国が1997年に返還されるコトと同じくらい有名な著作権の甘さ。それゆえこのヴァーチャル国家には、数々の恐ろしいゲームソフトが闇の販売ルートで闊歩する。その中でも、人気に比例したストII関係の量はハンパじゃなかった。勝手に描いたイラストをキャラクター商品にするとかゲームパッケージをTシャツにプリントなんてまだカワイイ。やっぱりあった他ハードへの移植。まずIBM－PC関係のコピーソフト屋に燦然と輝くパソコン版ストIIプロ。これはアーケードものを難しい設定で複写。全くルール無用のコピー天国。日本国内ではありえない非合法感に頭クラクラ。続いてゲームボーイ版ストII。オイオイありそうでないものじゃないんだからさ。いつの間にリリースされたのかと目を疑う。そんて極めつけ、写真にも登場してるコレFC版ストIIIとストIV。これだから香港電脳放浪はやめられない。日本じゃつかまっちゃうこの超海賊版、やっぱFCでムリだったのかゲームの出来は超悪い。だその根性がオレは愛しちゃうなぁのコレクターズアイテム。詳しい内容を紹介希望者はこのページへハガキを。好評のばやい内容をリポートするッス。

←勝手IIIと名乗ったモノに続きIVが作られるバカらしさがグウ

風雲カブキ伝

ファンの願いが届いたのか(先月号のジパング通信を参照してね)、今月号は巻頭3ページで大紹介だ。待ちに待った発売に向けて、概要を紹介しよう!

■PC■ハドソン■7月10日発売■¥7800■SCD-ROM

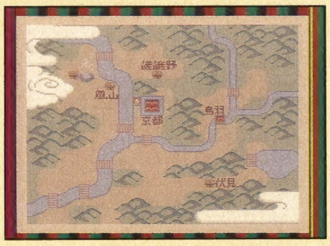
国境、そして時も超える男の冒険が始まる!

ぶらり京都1人旅 パーティは何処?

既報通り、京都の冒険は1人で始まる。カブキは北座の歌舞伎役者で京都の人気者なんだ。そこにオロチ丸からの手紙が届いて、ゲームのスタートだ。これまでのシリーズの仲間とは会えるんだけど、オロチ丸は一緒に来てはくれないし、伊賀のまつりとは会えるといえば会える、会えないといえば会えない。頑張ればそれだけ会う確率が高くなる。あいまいないい方でゴメン。いつかは会えるから、心配せずにいこう。

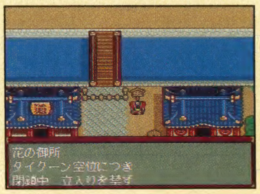
カブキ団十郎

←今回の主人公、もちろんカブキ。シリアスよりもコミカル路線が似合っている



↑京都付近の地図。おおよその地理関係がつかめる。これは京スポの店で見ることができる

京都を出発できる頃には、カブキは一文無しのはずなので、とりあえずお金を貯めなくてはならない。オロチ丸と会った宿屋は無料で泊めてくれるので、ここで体力回復をするようにして貯金をしよう。ある程度の金額が貯まったら道具屋などで旅支度をして、冒険に出発だ。



→これも以外と重要。このために上昇意欲に燃える者も出てくるのだ

←今のところ重要ではない。シリーズをやっていれば、ナイスなお笑い

伊達男が股にかける、二つの奇妙な国

火の国ジパング　強敵のいる嵐山遊園地

全体マップだと京都のすぐ近くの嵐山遊園地も、そう簡単には行けない。その前にやることもたくさんあるし、第一、道がつながっていないのだ。ただしそこには○○○○○○○○なみのアトラクションがあることと、4人のピエロたちが敵として待ち受けていることは判明している。人生楽ありゃそれだけでいいのだがそうもいかない。次のページで紹介するように、最初の1時間で行ける範囲でせいぜいレベルアップに励み、余裕でピエロと戦うようにしよう。

↑「II」にも登場したタイクーンの従兄弟、右大臣・ジョウコウだ。金権を握る

←遊園地内部か? 4人のピエロが待ちうけている。あれはあれに似ているケド……

霧の国・倫敦　発売直前でもまだ謎だらけ

ロンドンへはどうやって行くのかまだ不明だが、先日完成した『電脳電劇カブキ伝』の中では、足下兄弟の船で密航していたぞ。もっとも、このビデオは販促用のものでストーリーは一応別物なので、確実に船で行く、ってわけじゃない。また、阿国はロンドンへ海外公演に出かけているという情報もゲーム中入手できるが、これの真偽も不明。国内でなにかを調査しているという噂も耳にはいるからだ。まあ、すぐには会えないのでそのつもりで。

→満月のウンギエの姿。こいつは物語のカギを握る、重要なキャラの一人なのだ

←イギリスのイーストランドマップ。こっちに渡ってからのカブキの活躍が楽しみ

©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED

風雲カブキ伝 京都1時間紀行

ゲームスタートから1時間で行ける範囲を徹底紹介。快適に進めるので、苦労はないはず。

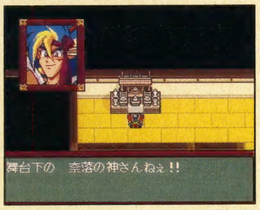
第一チェックポイント　目標タイム　**京都**　しばらくの間はこの京都を中心として、お金を貯めよう。オロチ丸と会う前後は、特に会話も重要だ。聞いておこう。

きっかけはオロチ丸からの手紙だった

今日も北座で大人気のカブキのもとに、懐かしい仲間たちから手紙が届く。一喜一憂するカブキだったが、その中の一通、オロチ丸からの手紙は興をひいた。彼は京都に来ており、一晩飲み明かそうというのだ。喜びいさんで出かけるカブキだが、その夜は楽しいことばかりではなかったのだ……。

↑これが金閣寺？　全然違〜う。女たちが消えるのと同時に、こうなってしまったのだ

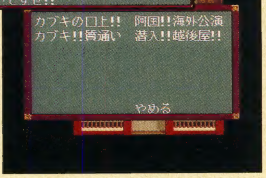
←オロチ丸からの手紙。この席で教えられる事実は、あまり楽しいことではない



→北座から出るためにも、それなりの手順がある。ここもそうだし、手紙もそうだ

京都で得られる情報

←部分的ではあるけど、こういう情報がたくさんあるのだ

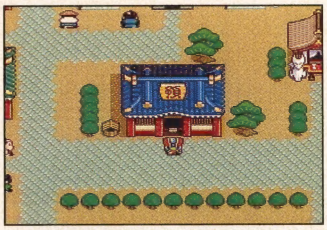


→イベントが進むたびに、買える情報も多くなる。時々こよう

女が消失したら、残った京都中の人と話してみよう。嵐山に行かなければならないことがわかるが、直接向かえる道は橋が壊されているので通行できない。丹念に話をすると迂回路の情報が手にはいる。その他の情報源として、お稲荷様、貧民窟の連中、そしてお金を取られるが京スポもある（全部が全部本当とは限らないようだ）。お稲荷様には油揚げのお供え物も忘れずに。これらの情報を総合すると、京の東にある鳥羽村へ行けばいいことがわかる。

預り所には絶対寄ってから

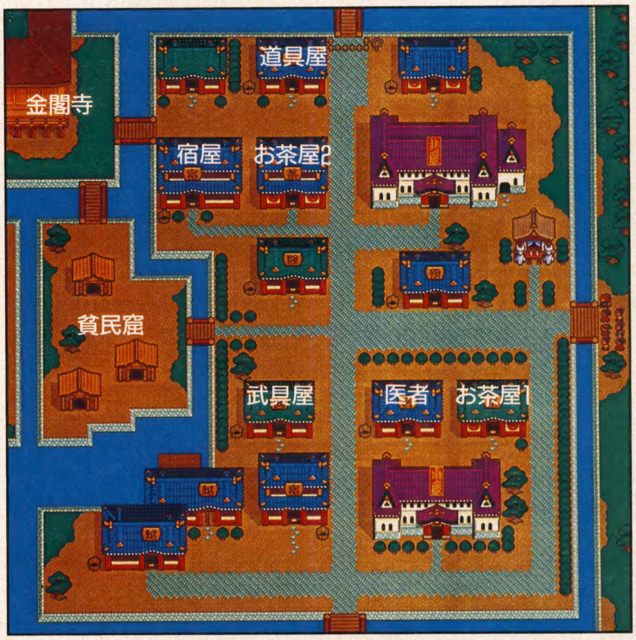
オロチ丸からの話をキチンと聞いていればこんなことはないはずだが、けっこう預かり所に寄らずに旅に出る人もいる。念のために書いておくと、ここで巻物をもらわないと、戦闘で使えないのだ。回復の巻物、若草も使えないのでこれはイタい。それにオロチ丸からの手紙、「手紙1」も持ったままだと1アイテム分スペースを無駄にする。まあ捨ててもいいのだが、できればここに預けるようにしたい。



↑イベントが進むと、より強力な巻物も入手できる預かり所。京都以外にもあるらしい

京都全景MAP

これが京都内部のマップだ。北は御所だが、タイクーンが空位なので立入禁止になっている。元タイクーンには会えるけどね。北西は金閣寺。すぐにでも行きたいところだが、やっぱり橋が壊されている。その南が貧民窟で、いろいろな情報が入手できるぞ。



店	品名	価格
お茶屋1	甘露丸	28
	百命丸	76
	油揚げ	2
お茶屋2	大福もち	12
	甘露丸	28
	風の護符	20
道具屋	油揚げ	2
	甘露丸	28
	百命丸	76
	養老丸	400
	清涼丸	20
	風の護符	20
	山伏の杖	80
	飛脚の足袋	20
武具屋	大道具の剣	45
	青柄の太刀	80
	舞台衣装	25
	雅の陣羽織	65
	鉢巻き	16
	六角帽	26
	高下駄	10
	飛脚の足袋	20
宿屋	その1	無料
	その2	5
医者		10
京スポ新聞		45

ノンビリはしてられない

自分を翻弄する運命をも楽しむくらいの軽い気分で旅してみよう！

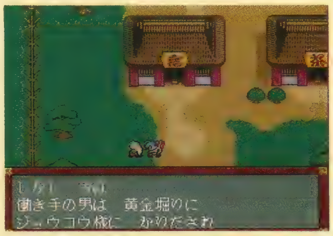
第二チェックポイント　目標タイム

鳥羽村

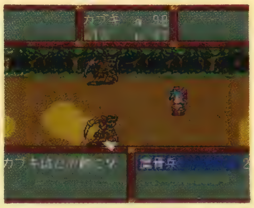
ここに嵐山への迂回路を知っている人物がいるはずだ。ジョウコウの屋敷もここにある。まだ行けないけど。

若者がいない!!

村人の話を聞いていくと、ジョウコウの命令で働き手の男たちは黄金堀りにかり出されたようだ。そしてその中に、迂回路を知っている久吉も含まれている。ジョウコウの屋敷に行こうとしても、はね橋が上がっていてこちら側からはどうしようもない。しかし壁の穴からのぞいてみると、坑夫がせっせとなにかを屋敷に運び込んでいる。どうやらあれは金塊のようだ。ジョウコウはそれを元手にして政治献金をやりまくり、空位になっているタイクーンの座を自分のものにしようとしているのだ。シリーズをずっとやっているプレイヤーはここでピーンとくるはずだ。どこかで似た話が……。さてさて、久吉を助けるためには、村人のつれ去られた伏見村へと行かなければ。ここで準備をしても、京都にもどってもいい。



↑このために嵐山への迂回路は一段と遠ざかることに。しかたないから村人を助けよう



→物理的な攻撃が効きにくい魔骨兵。巻物の雷光を使うと一発で倒せる

←貧民窟の仲間。彼らの情報はとても役に立つ。見かけたら声をかけておこう

途中でヤトと戦闘になる可能性があるので、少しレベルアップをしてもいい。

宿		10
お茶屋	大福もち	12
	甘露丸	28
	百命丸	76
	油揚げ	2
道具屋	甘露丸	28
	百命丸	76
	清涼丸	20
	風の護符	20
	麻の足袋	35
武具屋	青柄の太刀	80
	十六夜刀	110
	雅の陣羽織	65
	落葉の法衣	240
	三度笠	22

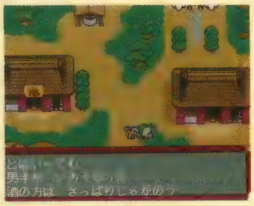
第三チェックポイント　目標タイム

伏見村

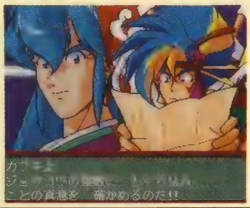
いよいよ久吉たちと対面かと思ったらここにもいない。しかし、ここには新情報が集中しているのだ。

鉱山のふもと

ここも鳥羽村と同じく、男手がない。この村の先にある、桃山鉱山で無理矢理働かされているのだ。すぐにでも救出に行きたいところだが、ここには情報が集中している。オロチ丸の第２の手紙をはじめ、お稲荷様もたくさんある。全部聞いておいて損はないぞ！ ここには百命丸は売られていないので、鉱山に行く前に京都か鳥羽村まで、買いにもどったほうがいいだろう。もう甘露丸じゃおっつかないはずだ。



→伏見といえば酒の産地。しかしそれも男手があってこそ。今はまだ飲めない



←第２の手紙。かなり重要なことが書いてある。捨てなければ何度でも読める

宿		10
医者		15
道具屋	甘露丸	28
	清涼丸	20
	風の護符	20
	油揚げ	2
武具屋	柳生の太刀	180
	五月の胴	115
	三度笠	22
	麻の足袋	35
	坑夫に足袋	45

第四チェックポイント　目標タイム

桃山鉱山

ついに久吉を救出か!!

この中に久吉が！

作業服に着替えたら、いよいよ鉱山に侵入しよう。内部には坑夫たちがたくさんいて、久吉もいる。しかし、見張りが厳しく、脱出はできない。こうなったら、ジョウコウと直談判だ。

最初に出会うボス
黄金のカンビエ

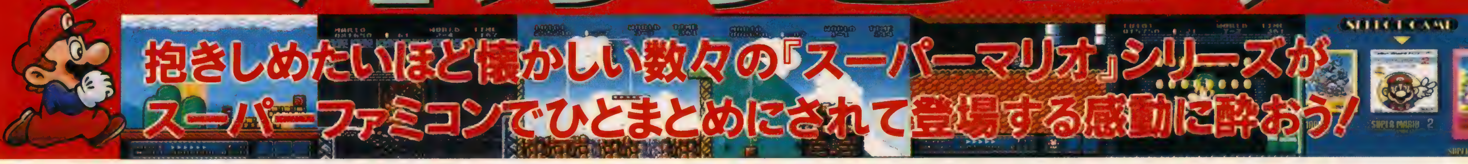
ここから先はどうなるの？

いかがだったでしょうか、この一時間紀行。もちろんこの時間は文字や移動スピード、それにどこまで会話をするかで変化するからね。さて次回はカツオ大慌て……ではなくて、これから先のカブキはどうなるのか。実は鉱山がジョウコウの屋敷とつながっていて、屋敷に潜入することができる。屋敷内には宝箱があるので、すべて入手しよう。いい装備アイテムもあるぞ。ジョウコウの背後には黄金のカンビエがいて、彼がジョウコウを操っていたのだ。もちろん戦闘になるのだが、勝負はつかない。カンビエがいなくなって弱気になったジョウコウは、カブキに魔王の剣をくれる。これで村人たちを解放したことになるので、久吉に会うといよいよ迂回路が明らかになるのだ。その迂回路のさきには……。あ〜言えない。パーティメンバーとようやく会えるなんて、そんなことだめだ〜。

←いきなり態度が変わるジョウコウ。いい加減なもんだ

全世界１億人のマリオフリークたちに贈る！

スーパーマリオ大博覧会！



スーパーマリオコレクション

■SFC■任天堂■７月14日発売■¥9800※

美しいグラフィック、サウンドを駆使して
４本の歴史的名作が今ここに再現された！

たらったったらったっ、うー♪
懐かしくも軽快なリズムに乗って、あの名作が戻ってきた。ファミコン初期のテンミリオンセラー。日本が生んだ史上最大の人気者にして、80年代最高のスーパーキャラクター、マリオ。その名を世界に知らしめた『スーパーマリオブラザーズ』のシリーズ全作が、１本のスーパーファミコンソフトとして再登場したのである。ひとつぶで絶対に４度おいしい、史上最大の福袋ソフトであると断言しよう。

１ドットたりとも変わらない究極の移植がここに！

これは完全なる移植ソフトだ。グラフィック、サウンドともにパワーアップしているものの、それ以外はファミコン版とまったく同じ。マップはもちろん、マリオの操作感覚、キャラの当たり判定の１ドットにいたるまで忠実に移植。この徹底ぶりはすさまじい。

SUPER MARIO BROS.

SUPER MARIO BROS.2

SUPER MARIO BROS.3

SUPER MARIO USA

 ©1993 Nintendo.

セーブシステムが親切！

ファミコン版にはついていなかったセーブ機能。しかしスーパーファミコン版としてリニューアルされるにあたり、ワールドごと、もしくはステージごとにセーブできるようになっている。ああ嬉しいな。

←「2」のみステージごとのセーブ。他はワールドごとにセーブして、プレイデータを保存することが可能に

難攻不落マップ＆
ウラ技＆
スーパーテクニック
コレクション編
P126から

構成・文／野安ゆきお（ターニング・ポインツ）

世界に誇れる日本産テレビゲーム 1

スーパーマリオブラザーズ

敵キャラを踏みつけて倒し、ピーチ姫を助けるために進んでいく横スクロールアクション。キャラの操作感は絶品だ。

オリジナル版DATA

■1985年9月13日発売■¥4900(税別)■容量320K■世界発売本数3333万本

キーワードは「跳ぶ」と「踏む」 そして史上最大の名作は産まれた

名作と呼ばれるゲームはすべて、ひとつのキーワードを持っている。マリオの場合なら「踏む」である。敵に触れるとダメージを受ける、という従来のアクションゲームのフォーマットを突き崩し、足の裏で触れるという行為が、敵に対する攻撃方法として確立されたのだ。敵から逃げるためにも、そして攻撃するためにも、プレイヤーは「ジャンプする」技術を磨けばよかった。防御と攻撃の両面をワンアクションに集約させたシンプルさが、このゲームを世界ナンバーワンヒットへと押し上げたのである。この骨格の上に、広大さを予感させる横スクロールの世界と、キノコ、フラワーによるパワーアップ要素、さらには隠れアイテムの配置などの肉付けがほどこされ、抜群のエンターテイメント性をも同時に内抱している。マリオは過去の名作でありながら、いまだ輝き続ける現役ソフトなのだ。

ファミコン版からの変更点
●各ワールドでセーブ可能

PLAY BACK レビュー

記憶は消えても親指が憶えてる

もう8年前になる。

にもかかわらず、ここ数年にプレイしたすべてのアクションゲームよりも、鮮明に記憶が残っているのはなぜだろう。

それ以前のゲームの大半は、固定画面で行われていた。閉じた空間のなかで、決められた条件を満たせば次のステージへ。永遠に続くこれらの繰り返しが、『スーマリ』によって、初めて打破された。どこまでも右へ右へと広がっていくキノコ王国。次にどんな試練が待つのかワクワクしながら、僕らは32ものステージを冒険したのだ。その時の感動と左手親指の痛みは、どんなに時間が流れても、忘れることはできないのである。

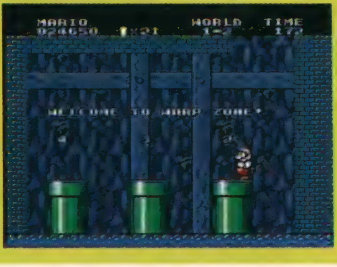
シンプルなアクション

ジャンプする。敵キャラを踏む。これが攻撃の基本。カメなどの一度踏んでも気絶するだけの敵キャラは、気絶している間にもう一度蹴ればいい。蹴られたカメは地面を滑っていき、敵キャラをはね飛ばしていく。これらの攻撃を駆使して、マリオはひたすら右へ右へと進んでいくのである。

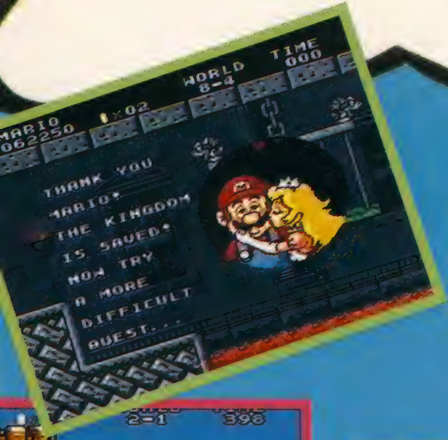
●踏んで ●蹴って ●やっつける

ウラ技も健在　点数表示部分も歩けるよ

今となっては当たり前のことなのだが、発見したときは感動したものだ。知らない人のために説明すると、点数表示のためのスペースかと思われていた画面上部、ここを歩くことができるのである。無敵地帯でもあり、ワープゾーンへの通路でもあるのだよ。



←自力で発見した！ と思わせるマップ構成が素晴らしいよね



スーパーマリオ三変化

最初はおチビさんのマリオくんは、キノコをとることでスーパーマリオへと成長する。さらにフラワーをとることで火を投げるファイヤーマリオに変身できるのだ。大きくなっていれば、一度のダメージで死ぬことはなくなり、安全な冒険ができるのである。

スーパーマリオ

フラワー

マリオ

キノコ

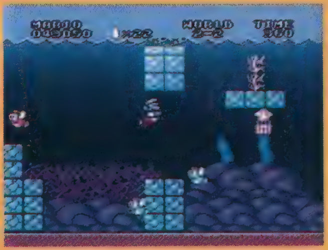
ファイヤーマリオ

8つのワールド32のステージをヒゲオヤジが駆け抜けていく！

マリオの前に広がるのは8つのワールド。それぞれのワールドには4つのステージが用意されており、制限時間内にステージを突破しなくてはならない。各ワールドの最終ステージには大ボス・クッパ（のニセモノ）が待ちかまえている。これら八匹のクッパを倒し、とらわれの身となったピーチ姫を救い出すことがマリオの使命なのだ。大地を走り、谷を飛び越え、海を泳ぎ、地下へ潜り、マリオの長い長い冒険は続く。ブロックを叩いてアイテムをとりつつ、ゴールめざして駆け抜けていこう。

のどかな平地ステージ

ワールド１－１を初めとして、ゲーム全体の代表する基本的な舞台。全体的にあまり難しくない。わさわさと登場するノコノコ、パタパタ、クリボーなどを倒しつつ、ゴールの旗めざして走り抜けていこう。

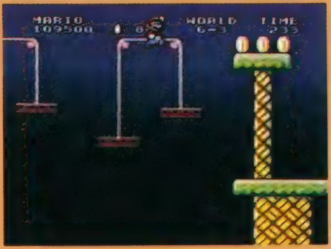


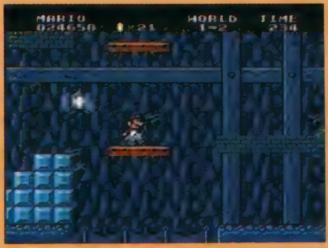
海の中なら立ち泳ぎ

ときどきは海のなかを進むこともある。そのままでいると沈んでしまうので、Ｂボタンを押して水をかき、浮き上がるように調整しなくてはならない。敵キャラを踏むことができないので、逃げるテクニックが重要。

空高くのアスレチック

足場が少なく、ジャンプジャンプの連続で切り抜けていくところも多い。シーソーや落ちていく足場など、すばやい操作が必要な要素がギッシリなのである。敵キャラは少ないのがせめてもの救い、だろう。





音も沈んでく地下世界

地下世界である。狭い通路や広い穴、いくつも登場するパックンフラワーなど、気の抜けない要素が目白押し。ただし画面上部まで上り、得点表示部分を走ってしまえばノーダメージで進めるのである。

炎飛び交う対クッパ戦

各ワールド最終ステージ、クッパが待つ厳しい舞台だ。叩いても崩せないブロックを中心に構成されており、後半からはクッパの吐く炎が飛んでくる難関。しかも迷路状のステージまである始末。困ったもんだ。

『1』に飽きたらない上級者向けマリオ

スーパーマリオブラザーズ 2

ディスクゲームとして登場した「スーマリ」の続編。基本要素はそのままに難易度、ステージ数が大幅にアップしている。

オリジナル版DATA

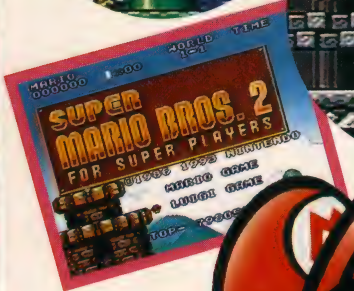
- ■1986年6月3日発売
- ■¥2500円(税別)
- ■容量：ディスク片面
- ■国内発売本数264万本

指の皮を剥がずしてクリアは不可能？難易度バリバリの上級者向けソフトだ

ファミコン版からの変更点
●各ステージでセーブ可能

「スーマリ」の続編として登場した「2」は、その難易度の高さでプレイヤーの度肝を抜く。ゲームの構成要素はそのままに、より複雑なマップを組み立てただけで、これほどに難しいゲームになるのか、という見本であろう。その難易度の高さゆえに、『マリオコレクション』内で「2」だけがステージごとのセーブができるようになっているほどだ（他の3本はワールドごとのセーブである）。

マリオとルイージで能力が違うため、それぞれ違うテクニックが要求され、しかもワールド8－4を突破すると新たなワールドが四つ登場するという奥深さ。ドット単位のキャラ操作と、コンマ1秒のタイミングを要求される上級者向けゲームなのである。コレクション内に納められた四つのゲームのなかで、もっともプレイヤーを苦しめるに違いない。



ウラ技も健在

←スタート直後で無限増殖。画面をここまでズラすのがコツ

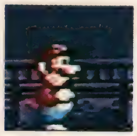
スタート直後の無限増殖

「スーパーマリオ」では、制作者の意図に反して発見されてしまった無限増殖だったが、続編の「2」では、意図的に無限増殖できる地点が作られている。ワールド1－1、スタート直後だ。ここで無限増殖しなければ、途中セーブができなかったファミコン版のクリアは不可能だっただろう。それほどの難易度なのである。ステージごとにセーブできるようになったとはいえ、ここで大量の増殖をしておくにことにしたことはない。

マリオとルイージは能力が違う！

マリオ

- ●ジャンプ力が弱い
- ●動きにキレがある



←最高速になりやすく、制止しやすいキビキビした動きが魅力。反面ジャンプ力に不安があり、ギリギリジャンプが多くなるのである。

ルイージ

- ●ジャンプ力が強い
- ●停止しづらい

←スピードに乗るのが遅く、制止しにくいのが難点。しかしジャンプ力が抜群なので、序盤はこちらのほうが楽にプレイできるはず

PLAY BACK レビュー

“カセットの3倍の容量”に乗って ディスクで帰ってきた僕らのマリオ

華々しい登場をしたディスクシステムを売り出しに、『ゼルダ』とともに貢献したのがマリオの続編『スーパーマリオブラザーズ2』であった。8ワールドが終わってもまだまだ登場する新しいワールドを見て、カセットの3倍の容量という宣伝に偽りなし、と思ったものである。もっともその頃、親指の皮はベロベロに剝げ、痛くて痛くてしょうがなかったのだが。

吹き荒れる風、そしてスーパージャンプ台。足場に足をひっかけるようにしてを進んでいくマリオとルイージ。その姿にチャレンジ精神をかきたてたものである。

↑まさか8－4の先にまだワールドがあるとは。ファミコン版では8回のクリアが必要だったから、見るのが大変だったのだ

『2』ならではの要素あれこれ

原則的に『1』と同じ要素で構成されているが、少しだけ違いがあった。それが画面内を吹く追い風と、画面の上はるかに飛び上がらされるスーパージャンプ台だ。またステージクリア時に1UPが狙えるようにも変化した。

風

↑吹き荒れる強風。微妙な操作が要求されるというのに、これでさらに難しくなるのである

1UP

↓ゴールするときのタイム末尾とコインの組み合わせが大切

ジャンプ力

↑マリオはどこ？　実はスーパージャンプ台で画面上空にいて見えないのであった

8+4ワールド計48ステージの難易度バリバリゲームなのだ！

『1』と同じく、基本的には全8ワールド、各4ステージの構成である。各ワールドの最終ステージにはクッパが登場し、8－4を突破すればゲームクリアとなる。

しかし、ゲームクリアしても、まだゲームは終わらない。新たな四つのワールド、A～Dが登場するからだ。ファミコン版では8回クリアしなければ登場しなかったこれらのワールドだが、今回は1回のクリアで出現するようになっている。さらに広がったマリオの冒険の世界。キノコ王国は、まだまだ続くのである。

平原だって難しいのだ

ステージ構成の基本となるのは、やはり平地のステージ。とはいえ、のっけから敵は多いし、厳しいところに谷が待ち受けている。『1』の最終ステージからいきなり始まる感覚なのである。

ドット単位の操作が命

空中のアスレチックステージにいたっては、1ブロックしかない足場を渡り歩くなんてのはザラ。パタパタを足場に何もない空間を飛び歩いていくなんていうサーカスチックな操作も要求されるのだ。キビシイぜ。

海は水の流れが厳しい

海も海で水の流れが厳しく、移動が苦しい。敵キャラのバリエーションなどは増えていないものの、その難易度は『1』とは比べものにならないのである。ファイヤーを投げまくれれば楽になるけれど。

後半は風が吹き荒れる

マリオやルイージを勝手に背押しする強風。操作が一気に難しくなるのだ。しかも吹き続けるわけではなく、いきなり吹いたかと思うと突然吹きやむ。この風にどれだけ苦しめられるかと思うとまっ青になる。

ダンジョンは激ムズだ

地下世界ともなると、さらに難しい。クッパのいる4ステージはさらにさらに難しい。オニのようなルール。時間制限ギリギリの長丁場。しかもクッパは1匹だけとは限らないのである。なんてこった。

最高傑作ここにあり

スーパーマリオブラザーズ 3

スゴロク風マップと100近いステージ。多彩なサブゲームと新キャラ。あらゆる面でパワーアップした究極のマリオなのだ。

オリジナル版DATA

■1988年10月23日発売■¥6500(税別)■容量：3M+64KRAM■世界発売本数1337万

ジャンプして踏むだけが攻撃じゃない 今度のマリオは多彩な攻撃を会得した

踏んで、蹴る。この基本アクション以外にも、しっぽでブロックを叩く、しっぽをはためかせて飛ぶ、気絶したカメを持ち上げ、走るなどのアクションが加わり、ゲームは一気に多彩になった。ステージ構成も従来の横スクロールのみでなく上下左右にスクロールするようになっている。世界を自在に飛び回る感覚がより味わえるのだ。

アイテムも増え、それらをストックできるようになるなど〝死ににくい〟ような調整もなされ、万人が楽しめる傑作に仕上げているのはさすがである。

ファミコンからの変更点
- 各ワールドでセーブ可能
- 2P対戦ゲームがリニューアル
- ダメージ制に変化あり

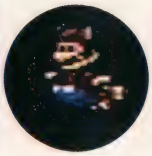
マリオとルイージの七変化っ!!

マリオは七つの姿に変身できる。なお、かぶり物系の変身をしている際、ダメージをうけるとチビマリオではなくスーパーマリオの段階に戻る。これは海外版『3』で採用されていたシステムなのである。

マリオ

スーパーマリオ

ファイヤーマリオ

しっぽマリオ


たぬきマリオ

ハンマーマリオ

カエルマリオ

ウラ技も健在 隠しキノピオの家もある

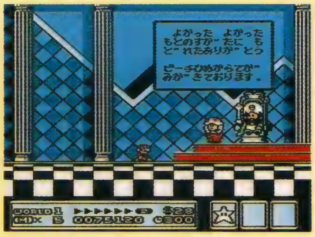
マップ上に見えるキノピオの家のほかにも、ある条件を満たすとき登場する隠しキノピオの家がある。ここではとってもいい物がもらえるのだ。特に笛をくれるキノピオの家は重宝する。ワールド1にふたつ、ワールド2にひとつ、笛が隠されているぞ。

←どこかにある隠しキノピオの家を探せ。きっとなにか役にたつから

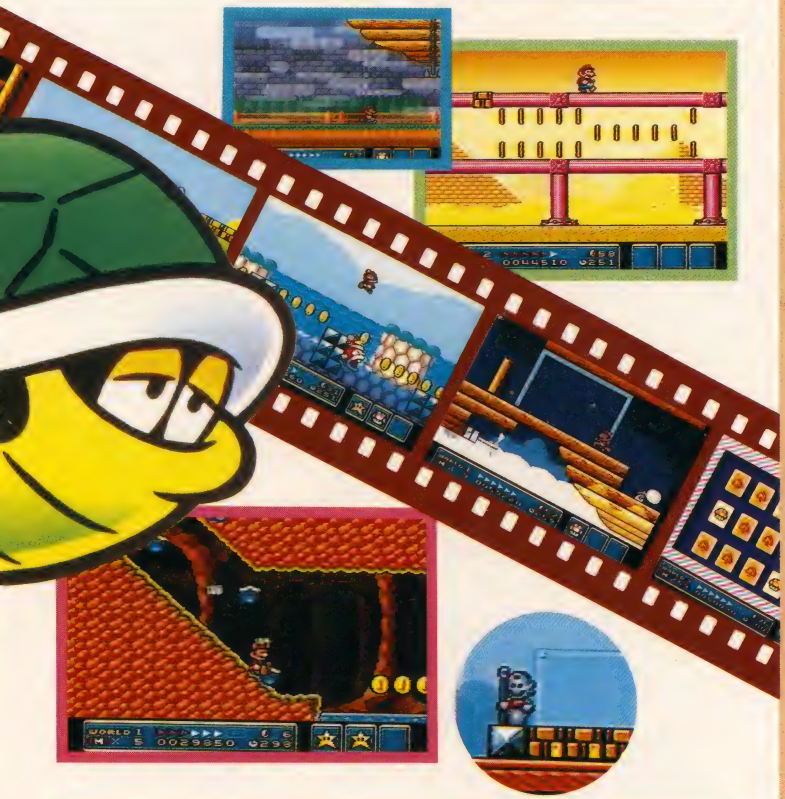
PLAY BACK レビュー

デイズニー風のCMに乗って僕らのマリオが3たび登場

当時として、テレビゲームのCMとは思えないほど豪華なアニメーションに乗って登場した『スーパーマリオブラザーズ3』。それまでのシンプルなマリオに慣れていた我々だったが、縦横斜め、自在にスクロールする縦横無尽の冒険に、さすがマリオの最新作、と驚嘆の声を上げたのだった。各種補助アイテムを使い、最初はいくつかのステージを飛ばしてクリア、続いてじっくりと全ステージを冒険、最後に隠しアイテムや隠しステージを探す。上達に合わせ、初心者から上級者まで、誰もがそうして楽しんでしまったのである。



↑ちょっとしたストーリーがあったのも新鮮だった。特に王様に仕えるキノピオのセリフがかわいくって楽しませてくれた ありがとう



アクションも多彩に

飛ぶ

↑しっぽマリオ、たぬきマリオなら助走をつけて飛ぶことができるのだ

持つ

↑気絶したカメに、Yボタンを押したまま触ると手に持つことができる

しっぽ

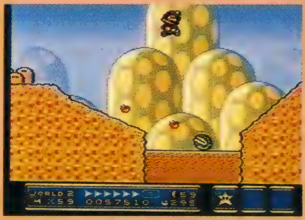
↑しっぽがあるときYボタンを押せばクルリと1回転。ブロックなどが壊せるぞ

クッパの息子&娘が初登場 個性的なトラップがキミを待つ

ワールドは全部で8つ。それぞれが砂漠だったり氷の世界だったりと明確な色付けがなされ、次はどんな世界が待つのかわくわくさせられる。ワールドの最終ステージにいるのはクッパではなく、初登場のクッパの息子&娘たち。強制スクロールの飛行船の最後の部屋で待っている。

最初は平原ステージ

ワールド1は平原ステージ。ワールド全体は小さめ、いわば練習ともいうべきところ。ここで基本的なアクションを練習し、後半のきびしいステージへいく準備をするところである。



灼熱の砂漠地帯が続く

ワールド2は砂漠地帯。じっとしていると吸い込まれていく流砂や、上空から飛びかかってくるギラギラした太陽など、いままでにない攻撃が満載。ここには隠しマップもあったっけ。

ここは氷の世界

ワールド6は氷の世界。ツルツル滑って制動がききにくい難関なのである。氷漬けになったアイテム、敵キャラなどがいて、ファイヤーをぶつけると復活させることができる。

巨大の国では小人気分

ワールド4は巨大の国。ブロックも敵キャラも、なにもかもデカイ。スーパーマリオになってもノコノコより小さいのである。でもどんなにデカくても踏んでやっつけることができるよ。

土管の迷路

ワールド7は土管の国。いたるところが土管だらけだ。『3』では上向きの土管にも飛び込めるので、それらを組み合わせた迷路状のステージも登場。かなり迷わされるワールドなのだ。

飛行船で決着をつけろ

各ワールド最後のボス、クッパの子供たちは飛行船の中。強制スクロールのきびしいステージを突破してからの戦いとなる。敵は3回踏めば倒せるんだけどね。

ALL ABOUT MARIO

PART 1

ゲームで縦横無尽に飛びまわるヒゲオヤジ

ゲームの歴史はマリオの歴史。彼なくしては、任天堂ゲームを語ることすら許されまい。日本が産んだ世界最大のスター、マリオ。彼の出演作一覧をご覧あれ。

ファミコンといえばマリオ。マリオといえばファミコン。家庭用ゲーム機として記録的な売り上げを見せたファミコンの、その人気の立て役者といえば、誰がなんと言おうとマリオなのである。『マリオブラザーズ』を皮切りに、コレクション内に納められた「スーパーマリオブラザーズ」3部作と「スーパーマリオUSA」、ゲームボーイの『スーパーマリオランド』2作、スーパーファミコン本体そのものの売り上げに貢献した「スーパーマリオワールド」、そのほかにも「マリオオープンゴルフ」「ドクターマリオ」「スーパーマリオカート」などなど、タイトルに「マリオ」の名の付いた作品が目白押しである。これほど多くのゲームで主人公を張っているゲームキャラクターがほかにいるだろうか。いや、いない。そして今後も、マリオを越えるキャラクターは登場しないであろうと断言できよう。

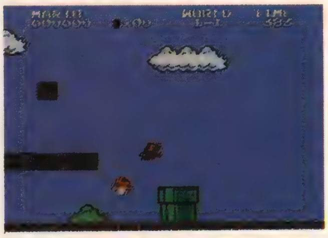
また、他の任天堂ゲームの多くにもチョイ役で登場しており、総出演本数は優に20を越える。これほど縦横無尽に活躍しているマリオの、その代表的な出演作品を見てみることで、彼がどれほど愛されているかの再確認してみようではないか。

ACTION

激しい動きを華麗にこなす彼に拍手を！

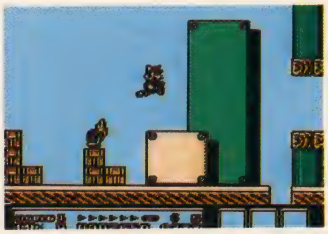
テレビゲームといえばアクション、という時代にデビューしたからだろうか、やっぱりマリオにはアクションゲームがよく似合う。他ジャンルではチョイ役としての登場も目立ってはいるが、ことアクションに関してはすべての作品で主人公を張っており、しかも抜群の売り上げを記録しているのはさすがである。横スクロールタイプのアスレチックゲームにおいては、マリオを越えるキャラクターが今世紀中に登場することはあるまい。

↑スーパーファミコンの第1段もやっぱりマリオだった。任天堂の看板キャラクターだからね



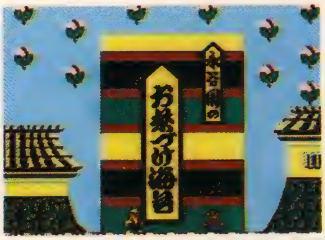
↑世界的大ヒットを記録した「スーパーマリオブラザーズ1」。すべてはここから始まった

↑ディスクシステム普及のきっかけとなる「スーパーマリオブラザーズ2」。難しいってば



↑スーパーファミコンの噂がちらほらしていた頃に登場した「スーパーマリオブラザーズ3」

↑アメリカではこれが「2」だった。「スーパーマリオUSA」も去年、発売されたっけ



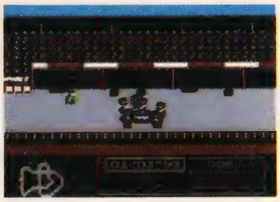
↑ルイージ初登場の「マリオブラザーズ」。写真は永谷園バージョンの「帰ってきた〜」だ

↑ゲームボーイの「スーパーマリオランド」は、いまだに売れ筋商品。息の長い人気を誇る

RACE

ブーム到来の前から積極的に取り組みを

去年発売となり、いまだロングランヒットを続ける「マリオカート」が有名だが、それ以外にも往年のディスクゲーム「3Dホットラリー」「F1レース」などにもチョイ役で登場。まだ日本にモータースポーツ人気が根づく前から、マリオは熱心にレースに顔を出していたのである。どのシーンに登場していたか気づいただろうか？

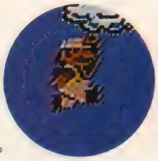


←ピットクルーとして登場。「F1レース」である

←マリオの仲間と愉快にレース。『マリオカート』だ

マリオの秘密① ■オーバーオールの理由■

なぜマリオは上下がつながったオーバーオールを着ているのだろうか。これは、マリオが古くからゲーム世界で活躍していたことの逆証明にほかならない。まだハードのパワーが乏しく、ワンキャラに多くの色を使えなかった当初、表情に特徴を出すためにヒゲをはやしたことの代償として、服装に何色も割くことができなくなったのである。ゆえに一色でも違和感のない服装にせざるを得なくなり、必然的に服装が確定したというわけなのだ。



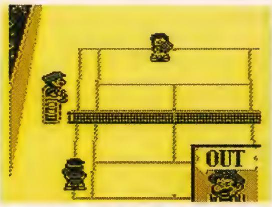
←最近はオーバーオールもきれいになったよなぁ

SPORTS

メインにサブにとめざましい出演数をこなす

タイトルに自分の名がついた「マリオオープンゴルフ」、およびその前身である「ゴルフジャパンコース」「ゴルフUSコース」でゴルファーとして活躍しているのがもっとも有名。すでに人気物になり、任天堂の顔になっていたマリオだからこそ、ブルジョワの香りが漂うゴルフに登場しても違和感なく受け入れられたのだろう。

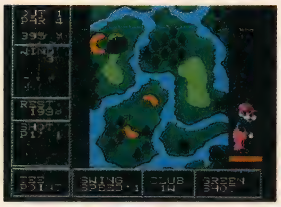
しかし、そのほかにもいくつものゲームにチョイ役として登場している。ファミコン初期のスポーツゲーム「テニス」で審判として登場していたことはよく知られているが、その後もゲームボーイソフトの「テニス」「ベースボール」「ゴルフ」などでその顔を見ることができる。また、異色のスポーツゲームとしては、「マイクタイソンパンチアウト」でボクシングにも挑戦している。たとえスターになっても、チャレンジ精神は忘れていない。



←「テニス」(GB)では、審判役を誠実にこなした

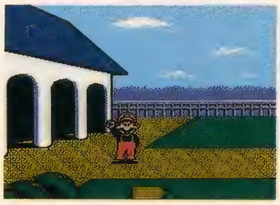
←「ゴルフ」(GB)になると、ゴルフ中毒の疑いが……

←「マイクタイソン パンチアウト」ではレフリー役



←「ゴルフJAPANコース」でゴルフに目覚めた

←「ゴルフUSコース」でゴルフにハマっていく

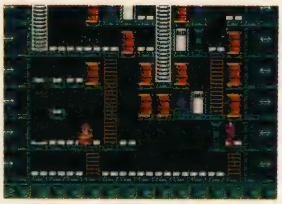


←「マリオオープンゴルフ」で世界中のコースをめぐる

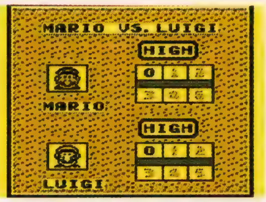
PUZZLE

看板スターとしてのキャラクター出演だ

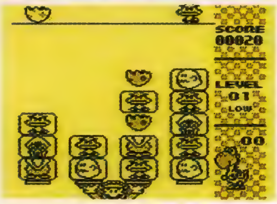
「ドクターマリオ」では医者に扮してウイルス退治。ノリのいい音楽とともにポスト「テトリス」としての地位を確保したかと思いきや、本家「テトリス」のゲームボーイ版にもしっかりと登場しているあたり、マリオが任天堂の看板キャラクターとしてひっぱりだこであるかが読み取れる。イメージキャラクターとして登場するだけの大物になったことの証明か。



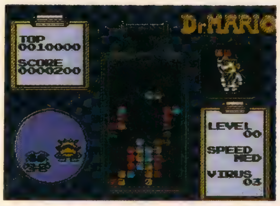
←「レッキングクルー」ではハンマーをふりまわしていた



←「テトリス」では、弟、ルイージとケーブル対戦だ



←「ヨッシーのたまご」では降ってくるアイテムを取る

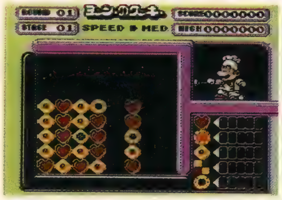


←「Dr.マリオ」では医者になってカプセル投与

その他

頼まれればどんなジャンルにも登場

最近では、マリオ本人ではなく、マリオファミリーとして人気売り出し中のヨッシーなどが、ゲームの看板キャラクターとして登場することも多い。もはやマリオ自らが登場しなくとも、マリオのブランドイメージを植え付けられるレベルにまで達したということか。もう、誰もマリオの進撃を止めることなどできやしない。



←「ヨッシーのクッキー」では余裕のチョイ役出演

←「ヨッシーのロードハンティング」。乗るのはマリオ?

マリオの秘密❷

■ルイージの謎?■

服装の理由と同じく、マリオの弟もただのに色違いキャラとして誕生。当然、弟は兄に"類似"しているわけで、こうして弟の名前は自動的に決まったというわけだ。

HISTORY OF MARIO

それはまだ、任天堂がアーケードゲームを作っていた時代のこと。

ゲームセンターの片隅の、とあるアクションゲームの登場人物として、マリオは記念すべきゲーム初出演を果たす。そのゲームの名は『ドンキーコング』。ジャンプで障害物をかわすアスレチックゲームとして後世に名を残す名作であったが、これ1作だけでマリオというキャラが認められるには至らない。その証拠に、続く『ドンキーコングJr.』では、ドンキーコングの子供を邪魔する悪役という、今になって思うと屈辱的な配役が与えられるのであった。

しかし、捨てる神あれば拾う神あり。続いてマリオはタイトルに自分の名前がつくという光栄に恵まれることとなる。『マリオブラザーズ』だ。弟、ルイージとともに、そのジャンプ力を買われての大抜擢であった。それまで名前のないキャラの座に甘んじていたマリオにとって、この1本がターニングポイントになったのである。

そして時代はファミコンへ。家庭でゲームを楽しむムーブメントの到来である。いまや1000本を越えるファミコンソフトの第一弾として『ドンキーコング』『ドンキーコングJr.』が家庭に登場。そしてマリオの名が世間に認知され始めた頃、マリオは次なる作品の主人公に内定していた。それが全世界ナンバーワンヒットとなる化け物ゲームになることを、彼はまだ知らない。 (P23へ続く)

↑この1本がなければ、もしかしたらいつまでも端役しか与えられない地味なキャラクターのままだったかもしれない

米版『2』は夢の世界が舞台！

スーパーマリオ USA

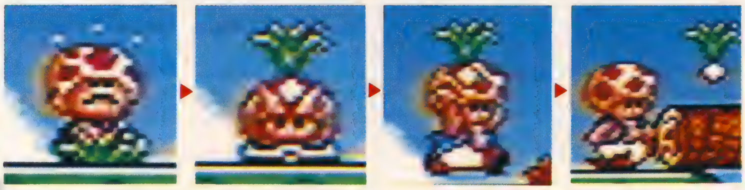
アメリカ版『スーパーマリオブラザース2』の逆輸入バージョン。アイテムもキャラも、すべてひっこ抜いて投げる異色のマリオシリーズだ。

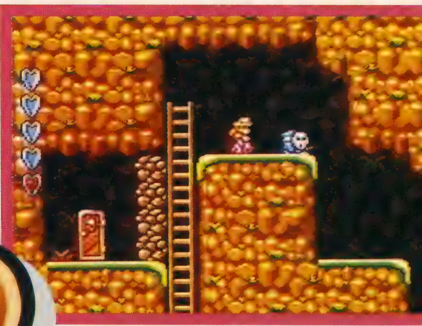
オリジナル版DATA

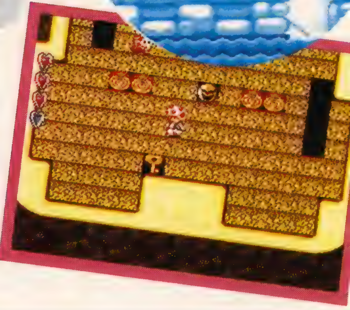
- 1992年9月14日発売
- ¥4900(税込み)●容量：2M
- 世界発売本数656万本

ひっこ抜いて投げつける独特のアクション

地面に生えた草の上、もしくは敵キャラの上。そこでYボタンを押して野菜や敵キャラを持ち上げ、投げるという攻撃が主体となる。踏んでも意味なしなのだ。







武器は野菜。冒険の舞台は夢の中 個性ある4人を操作して進んでいく

「～コレクション」内の4本の中で、これだけが攻撃方法を異にしている。踏んでも相手を倒すことはできない。相手の上に乗り、Yボタンを押して持ち上げ、それを投げるというアクションが攻撃の主体となるのだ。持ち上げられるのは敵キャラに限らず、地面に植わっている野菜をひっこ抜き、それを投げつけることで敵を攻撃することも可能。「ひっこ抜く」「持ち上げる」「投げつける」。これこそが『USA』においての攻撃なのである。

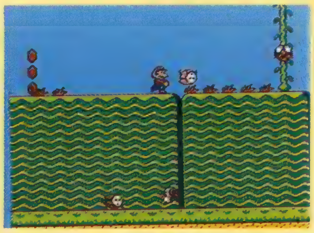
また、他の3本では助けられるばかりだったピーチ姫で冒険に出ることができるのも特徴のひとつ。各ステージごとにマリオ、ルイージ、キノピオとピーチ姫の4人の中からひとりを選び、冒険に出ることが可能なのだ。それぞれのキャラはジャンプ力、走るスピード、物を持ち上げるスピードなどに違いがあり、それぞれ攻略するためのテクニックはもちろん、各ステージごとの攻略ルートも変わっていく。全体のマップは小さいものの、奥の深さはかなりのものなのだ。

なお、このゲームのみ大ボスがクッパではなくマムー。夢の世界に住み、野菜を苦手とする化け物なのだ。

ファミコン版からの変更点
- 各ワールドでのセーブ可能

PLAY BACK レビュー
アメリカから逆輸入された『2』は『ドキドキパニック』の改良版

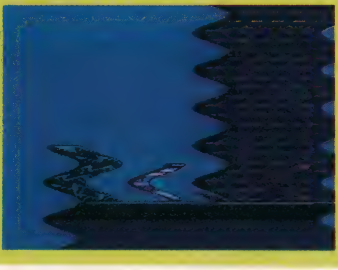
『スーパーマリオUSA』が登場したのは去年のこと。しかしこのソフト、ご存知のように1987年7月に発売されたディスクゲーム、『夢工場ドキドキパニック』がベースになっている。日本ではあまり評判にならなかったが、その主人公をマリオたちに変え、アメリカで『スーパーマリオブラザース2』として発売されたことからも、その完成度の高さが想像できよう。ひっこ抜いて投げる、というアクションに戸惑いを感じつつも、マップ構成やバランスのよさでグイグイとプレイしてしまった記憶が頭をよぎる人も少なくあるまい。



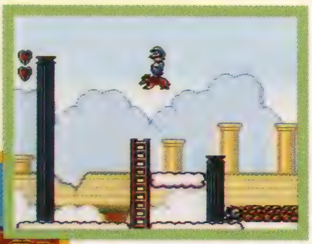
↑一部のボスだけが『ドキドキパニック』とは変更されていた。それとキャラ以外はまったく同じ作りだったのである

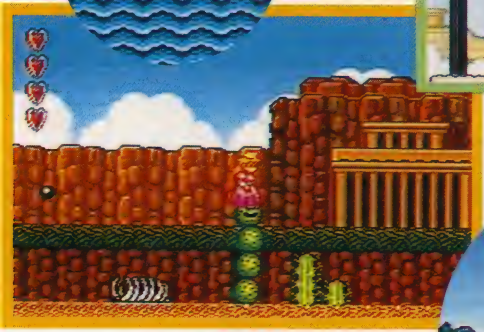
ウラ技も健在 ワープの演出は強烈に！

いわゆるウラ技、と呼ばれるものが少ないゲームで、ここに紹介するものも厳密にはウラ技ではない。扉を使って世界の裏側に入るのはアイテム取得に必要な正当な方法だが、うまい場所で裏側に入るとワープできるのである。演出がパワーアップしている。



←グラグラと画面が揺れる。ワープ時の演出が少しだけパワーアップ





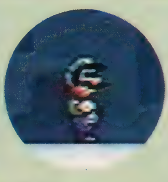
キャラを選べる アクションも変わる

マリオ

←主人公だけど、このゲームではあまり使われないキャラだったりする

ジャンプ力、移動スピード、アイテムを持ち上げるスピードなど、それぞれに平均的な能力を示す基準のキャラ。さすがは主人公？

ルイージ



←抜群のジャンプ力を利用して近道ができたりする便利なキャラなのだ

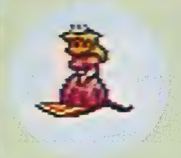
４人中最高のジャンプ力を誇り、しかも歩くようにゆっくり空中を跳ぶことが可能。反面アイテムを持ち上げるスピードに難がある。

キノピオ

←ジャンプ力がないから、彼女（彼？）での全面クリアはかなり難しい。

アイテムをひっこ抜くスピードに優れ、それらを持ったままでも移動スピードに遜色がない力持ち。ただしジャンプ力は最低レベル。

ピーチ姫



←空中で制止できるのが強み。初心者は迷わず彼女を選択すればよい

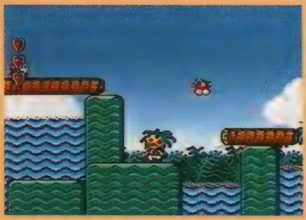
ジャンプ力も物を持ち上げるスピードも平均以下。しかしジャンプ中にＢボタンを押し直すと空中に停止し、左右移動が可能なのだ。

全20ステージ。４人のキャラによって攻略が変わっていく奥深さ！

ワールドに相当するチャプター数は七つ。それぞれ２～３のステージで構成されていて、全体としてはかなり短め。各ステージの最後にはボス級の敵キャラがいることが多い。各ワールド最後のステージには、かなりクセのあるボスが待ち受けている。倒し方にコツがあるのだ。

最初はやっぱり草原

最初は平地のステージ。とはいえ、スタート直後は縦スクロールだったりして、かなり異色のスタートである。最後まで平地ステージは何度か登場する。



←平地は野菜だらけ。ひっこ抜いて投げまくるのがよいよい

→氷の世界は慣性がつきやすい。操作に微妙なテクニックが必要だ

氷の世界はツルツル

チャプター４の３つのステージは氷の世界。ツルツル大地を進んでいく。ここに登場し、ひたすら接近してくる敵キャラ・ナカボンは一見の価値あり。可愛いのだ。

地底は技術が必要だ

地底深くを進んでいくステージもある。地上に比べ、かなり難しいアスレチック部分があることが多い。操作するキャラによっては簡単にクリアできるけどね。

←地底は天井が狭いだけでなく、谷も広く空いていることが多い

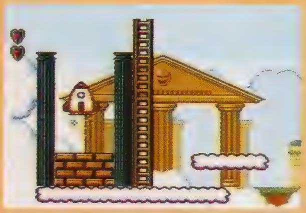
→雲は上に乗ることはできても、そのまま下には降りられないのだ

フワフワの雲の上も

雲の上を歩いてひたすら上へ登っていくステージも。ここまでくればゲームも終盤だし、見た目ほど簡単に進めるところではない。気持ちよさそうな場所なんだけど。

大砲に乗りどこまでも

ところどころで草をひっこ抜くと、野菜ではなくロケットが登場する。それに乗って別の地点へと進んでいくのだ。道が行き止まりだったら草を引き抜きまくれ！



←ロケットに乗って進んでいく。この先に何が待つのやら

→去年のテレビＣＭでもおなじみだったキャサリン嬢その人である

ボスの決戦は卵投げ

各ステージの最後にいるボス級のキャラ、キャサリン。吐き出す卵に飛び乗り、持ち上げ、それを投げつけることで攻撃する。３発のダメージで倒すことができるぞ。

ALL ABOUT MARIO

PART 2

ゲームの世界を飛び出したヒゲオヤジ

国民的スターの座をはるかに越えて全世界のヒーローとなったわれらがマリオ。無限の広がりを持つゲームの世界の枠でさえ、彼は楽々と飛び越えてしまった。

MOVIE

純日本性キャラクターハリウッドへ初進出!

現在、全世界で通用するポップカルチャーは三つしかない。ロックやポップスなどの音楽、ハリウッド映画、そしてテレビゲームである。なればこそ、全世界的にメジャーとなったテレビゲームの、そのなかでもっともメジャーなマリオが、同じく全世界をターゲットにするハリウッド映画になったことは驚くに値しない。当然のことだからだ。一部マスコミから聞こえる「たかがテレビゲームのキャラが、なんとハリウッド映画になったんだからスゴイですよね」的な賛辞は鼻で笑おう。

主演のマリオには『ロジャー・ラビット』でアニメとの共演なら経験済みのボブ・ホスキンス。対するクッパにはカルト・スターとして不動の評価を誇るデニス・ホッパー。ハリウッドはどこまでも本気である。ニューヨーク地下の恐竜帝国で配管工の兄弟が活躍するという豪快な設定も、ＳＦＸを駆使した力技で押し切っているようだ。

アメリカ公開１週目のランキングは全米第４位。この成績をもって「苦戦している」と評されるほど、ハリウッドが、そして全米が本気で注目するこの作品。この夏、日本に上陸する。

7/3(土)より全国東宝洋画系にてロードショー

GOODS

リアルなマリオも大人気

これほどの人気キャラクター、ゲーム以外のグッズになって数多く登場しているのは当たり前。そのなかから'93おもちゃショーでみつけたマリオグッズの数々を紹介しよう。お子様向けとはいえ、けっこう欲しくなるものも多いのだ。

乗用ヨッシー　マリオパンチ

←伝統的なシリーズにマリオが登板。やったね

↑各種用途別の風船型人形。乗用ヨッシーで流れるプールに浮かびたい

●㈱モリガング

ラジコン マリオカート

↑←マリオカートのラジコン版。リアル版バトルゲームも可能。きっとバナナは置けない

●㈱ニッコー

マリオの冒険 グラグラゲーム

↑塔のバランスを取りつつ人形を置いていく。酒飲んでやると楽しそう。子どもは禁止

●㈱カワダ

BOOKS & OTHERS

日本も海外もマリオの本だらけ

マリオといえばゲーム業界の顔。だから攻略本はもちろんのこと、各種雑誌や単行本の題材として本屋の棚を飾っていることも多い。特に海外では表紙に登場する回数も多いらしく、ちょっと輸入本専門店をまわってみると何人ものマリオをみかけることができるはず。なかには海賊版の本もあったりして。

INFORMATION 1

★映画スーパーマリオ　Tシャツプレゼント

『スーパーマリオ　魔界帝国の女神』の公開を記念して、日本ヘラルド映画はマリオTシャツを用意。HIPPON読者に抽選で10名にプレゼントされることが決定した。これさえ着ていればクッパも逃げ出すというこのTシャツが欲しい人は「〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER! 編集部 マリオTシャツ係」まで

←これがヘラルド特製のマリオTシャツ。欲しい人はハガキを送れやす

INFORMATION 2

★スーパーマリオSFXワールド

7月14～8月30日まで、渋谷BEAM（宇田川町交番ならび・東急ハンズより）4Fにおいて「スーパーマリオSFXワールド」が開催される。映画のSFXシーンで使用されたアイテムの展示などが行われる。入場料は大人900円。中高生700円、小学生以下500円。詳しいお問い合わせは・日本ヘラルド映画（03-3248-1166）まで。

←映画で使用されたグッズを多数展示。コンピュータ操作のクッパもあるぞ

HISTORY OF MARIO

『テニス』の審判役、『F1レース』のピット作業員の端役で堅実な存在感を見せていたマリオが、その名を日本のみならず世界へと轟かせたのは『スーパーマリオブラザーズ』爆発的ヒットによるものであった。

その人気を、いまさら説明するまでもない。それまで『ゲームセンターと同じ物が家庭でできる』だけの存在であったファミコンがこの1本によって、ゲームセンターのゲームとは違った楽しさを持つハードへと変身したのである。こうして、マリオは世に言う『ファミコンブーム』の立て役者として一気に人気キャラクターになったのだ。

当然、続編となる『スーパーマリオブラザーズ2』でもマリオは主役を張り、ゲーム界きってのスーパースターへの道を着実に歩んでいく。これと平行して、ディスクシステムの看板キャラとしても活躍。『ゴルフJAPANコース』ではゴルファーとしてデビューするなど、幅広い芸域を軽やかにこなすようになっていった。

その後を説明するまでもない。『スーパーマリオブラザーズ3』では多彩な変身を見せ、『スーパーマリオワールド』『スーパーマリオランド』など他機種にも積極的に挑戦し、その名を世界中に轟かせるようになったのだ。もはや誰も彼を止められない。ゲーム産業が滅びないかぎり、マリオはいつまでも活躍し続けることだろう。

↑いまではヨッシーという人気者も仲間に加え、向かうところ敵なし。21世紀になっても人気が衰えることはないだろう

任天堂が生み出した新感覚の光線銃!

スーパースコープ

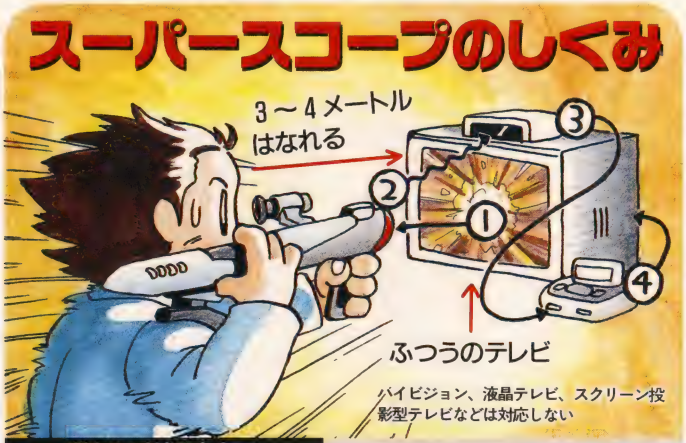
►その魅力と3本の対応ソフトを総チェックしてみよう◄

コントローラー、マウスに続く第3の入力装置、ついに登場

ひと足先にアメリカで発売されていたスーパーファミコン用光線銃『スーパースコープ』が、ついに日本に上陸した。肩にかつぐバズーカタイプの銃で、本体の脇についた照準に目を合わせ、モニターに向けて弾を発射するのである。もちろん実物の弾が飛ぶわけではなく、モニターに弾が表示されるだけのことだ。詳しい仕組みは下のイラストを参考にしてほしい。

このスーパースコープは、対応ソフト『スーパースコープ6』を同梱して￥9800（税込み）で発売となった。同日に『スペースバズーカ』も発売されており、今後も対応ソフトが順次登場する予定である。

スーパースコープのしくみ



ボタンを押すと…

①モニターの走査線の位置を確認し、
②その情報をレシーバーへ送る
③それがSFC本体へ伝わり…
④画面上に弾の絵が描かれる
これが一瞬のうちに行われるのだ!

イラスト・鶴見としゆき

NEW SFC ヨッシーのロードハンティング

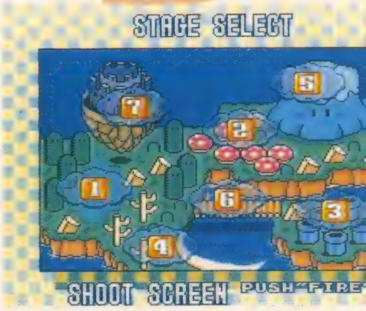
■任天堂■7月14日発売■￥6500（税込み）

●STG
●2P交替可
●コンティニュー
●カートリッジ

『スーパースコープ』対応ソフト第3弾は、ヨッシーの背に乗って道を進み、出現する敵キャラを撃ち落としていく3Dシューティング。ピーチ姫の友人パイン王子とポット王が治めているジュエリーランドを舞台に、クッパに奪われた12個の宝石を取り戻すための冒険が始まる。マリオシリーズでお馴染みの敵キャラたちを撃ち落としながらヨッシーとともに進んでいこう。

↑出現する敵キャラを撃ち落としていく。ヨッシーの背筋もセクシー

→ダメージを受けるとヨッシーが痛そう。そんな目でこっちを見るなよ



↑今度の冒険の舞台はジュウリーランド。ピーチ姫の友人パイン王子がピンチなのである

SFC スーパースコープ6

■任天堂■発売中■￥9800（税込み）

●SEG+PZL
●2P交替可
●コンティニュー
●カートリッジ

スーパースコープ本体と同梱されている6種類のゲームが楽しめるソフト。ブロックを撃って積み上げていくテトリスタイプの『ブラストリス』、モグラ叩きの要領でネズミを撃つ『モールパトロール』、迎撃・交戦・対決など各種のゲームが楽しめる『レーザーブレーダー』など、スーパースコープの楽しさを簡単にマスターできる初級ゲームが満載されている。

←ブロックを撃って列を作っていく。まんまテトリスやで

←レーザーブレーダーはSFチックな設定。燃えるぜ

SFC スペースバズーカ

■任天堂■発売中■￥6500（税込み）

●STG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

画面に登場するロボットと1対1の銃撃戦を行うシューティングゲーム。左右に移動する敵ロボットに照準を合わせ、弱点めがけて弾を撃ちまくるのだ。相手の攻撃は連射で迎撃しよう。こちらのダメージが限界に達するまでに相手を破壊すれば勝利となる。相手の全8体のロボットを倒せば目的達成。その後により厳しい本番のモードが隠されている。

←対面してひたすら撃ち合う。単純明快なシューティングだ

←相手を完全に破壊すればステージクリア。ボスはまだかぁ!

©1993 Nintendo.

スーパーマリオコレクション発売記念
10 スーパーマリオ大博覧会!
126 全ゲーム対応MAP&ウラ技セレクション

豪華61P特集！対COM戦必勝マニュアル
65 ストリートファイターII TURBO

SFCの新アイテム登場
24 スーパーバズーカ

HIP ON!
4 HEAD LINE NEWS
26 HIT CHART&DATA FILE
30 NEWS&INFORMATION

舞台は海外へ飛ぶ!?
7 風雲カブキ伝

PLAY THIS GAME!
154 ゼルダの伝説～夢をみる島

5人の辛口レヴァーの祭典
33 TV GAME BROADWAY

スーパーテク道場
137 ジョイメカファイト

●ヒッポン スーパー HIPPON SUPER!
TV GAME MAGAZINE
vol. 8

HOT GAME REVIEW

50 SFC サンリオワールド スマッシュボール
51 MD エクスランザー
52 PC A.III

LINE UP

53 ユーザーズアイ
54 FREE TALK REMIX
59 中古ソフト情報局
169 NEW SOFT STREET

161 ジパング通信
162 ドラゴンクエストマスターズクラブ
164 CLUB邪教の館
165 ウィザードリィ友の会
166 ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)

56 テクノの部屋
57 神話世界の旅人たち
58 風雲！SLG城

141 小説・異貌伝／手塚一郎

152 プレゼントのお知らせ
168 次号HiPPON SUPER！の予告
181 新作ソフトスケジュール表

おわび：今回、「海外ゲーム雑誌の正しい読み方」、「コミック・クインティ」は都合によりお休みさせていただきます。次号をお楽しみに!!

COVER モデル：水野美紀 デザイン：坪井碇 撮影：山田崇博
協力：カプコン

LIST UP

SUPER FAMICOM
アラジン／ウィニングポスト／ウイングコマンダー／宇宙の騎士テッカマンブレード／エースをねらえ！／化学者ハリーの波乱万丈／仮面ライダーSD／紫炎／実践！パチスロ必勝法／スーパーエアダイバー／スーパーF1サーカス2／スーパー競馬／スーパージェームスポンドII／スーパースラムダンク／スーパーハイインパクト／スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャー2／スーパーマリオコレクション／スーパー桃太郎伝説／ストリートファイターIIターボ／スマッシュボム／スマッシュボール／聖剣伝説2／全日本プロレス／ソニックウイングス／第3次スーパーロボット大戦／大爆笑人生劇場／WWFロイヤルランブル／デザートファイター／デスブレイド／バズー！魔法世界／パティムーン／バトルドッジボール／バトルマスター／美少女雀士スーチーパイ／マジンガーZ／MADARA2／ミスティッククエスト／メガロマニア／モンスターメーカー3／指輪物語／ヨッシーのクッキー／アンディライトフット／ワールドサッカー

FAMICOM
うしおととら／甲竜伝説ヴィルガスト外伝／ジョイメカファイト／FC原人／ぷよぷよ

PC ENGINE
1552天下大乱／ウィザードリィI II／A.III.／エメラルドドラゴン／餓狼伝説2／機装ルーガ／ゴジラ／CD電人／真・女神転生／卒業／ネクスザール／原由子の眠れぬ夜の小さなお話／秘密の花園／風雲カブキ伝／BRACK HOLE ASSULT／ミスティックフォーミュラ／龍虎の拳／ロードス島戦記II／ワールドヒーローズ2

MEGA DRIVE
Aランクサンダー誕生編／NBAプレイオフ／ガントレット／ゴールデンアックスIII／サンダーホーク／シャイニングフォース外伝(GG)／シャイニングフォースII／スーパー忍II／デビスカップテニス／なぞぷよ(GG)／デビルバスター／バリアーム／モンキーアイランド／ロードラッシュII／魔導物語(GG)

NEO・GEO
サムライスピリッツ

GAME BOY
ああ播磨灘／ウィザードリィ外伝III／ゴッドメディスン／ザ・グレイトバトル外伝／J(ジャレコ)・カップサッカー／ゼルダの伝説／びっくり熱血新記録！／プロテニスツアー／女神転生外伝2／幽☆遊☆白書／ワンオンワン

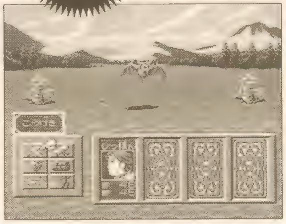
HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.7のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターIIターボ	カプコン	アクション	393
2	2	聖剣伝説2	スクウエア	RPG	252
3	3	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	176
4	7	MOTHER2	任天堂	RPG	86
5	—	スーパーマリオコレクション	任天堂	アクション	76
6	10	シルヴァサーガ2	セタ	RPG	63
7	5	餓狼伝説2	タカラ	アクション	53
8	—	ソニックウイングス	ビデオシステム	シューティング	50
9	—	ソードワールドSFC	T&Eソフト	RPG	43
10	—	全日本プロレス	メサイヤ	スポーツ	36

Look Out! 今月の注目ソフト



←戦闘シーンの美しさはかなりのもの。見ほれてしまう

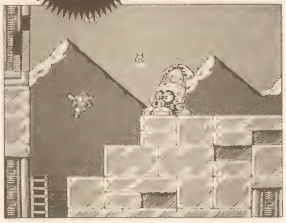
10位を除けば去年より以前から、オリジナルなり前作なりが話題になっていたタイトルばかりです。要するにシリーズ物と移植物が多いということですが……。そんな中で期待がかかるのが『シルヴァサーガ2』。合体可能な神像システム、レベルアップできる傭兵など、ファミコン版のアイデアにさらなる磨きがかかっています。あのさらっとした持ち味に期待がかかります。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.7のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	マイティファイナルファイト	カプコン	アクション	213
2	—	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	パズル	141
3	—	ロックマン6	カプコン	アクション	139
4	3	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	97
5	2	星のカービィ	任天堂	アクション	84
6	—	ドラゴンボールZ外伝サイヤ人絶滅計画	バンダイ	RPG	69
7	8	うしおととら	ユタカ・バンダイ	アクション	64
8	9	魔術師インディ	IGS	RPG	54
9	4	ジャストブリード	エニックス	シミュレーション	49
10	7	RPG人生ゲーム	タカラ	ボードゲーム	48

Look Out! 今月の注目ソフト



←早くも続編への期待が高まっている、人気シリーズだ

発売日さえもが未定となっているカプコンの『ロックマン6』が、はやくも3位にランキングされてきました。同シリーズの6作目となる本作は、日米同時に一般ユーザーから、ボスキャラクターの公募を行なっています。が、それ以外の詳しい内容に関する情報は、まだ未発表。それにも関わらずこの順位は、如何にこのシリーズがユーザーの支持を得ているかを物語っています。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●『ストIIターボ』のポスターで、リュウを見つけることができなくてリュウは引退したのだと思って、悲しんでしまった。（栃木県・5分前）

●任天堂やエニックスに続いてスクウエアでも「FF」のI～IIIをスーパーファミコンでまとめて出すのでしょうか。（東京都・星野真紀）

●格闘ゲームが目立っている今、RPGの存在が薄くなっているような気がする。ハードからハードへの移植や続編ものばかりで、オリジナリティが欠けていると思う。（大阪府・橋本和紀）

●最近の超大作と呼ばれるゲームは、ゲーム誌で制作発表を行なってから発売まで、平気で一年以上待たせる。その上、発売日延期までしたりする。ユルセナイ。（石川県・タマル）

●PCエンジンのCDROM²ソフトは「喋る」ことをウリにしているが、その割に音質の悪いものが多いような気がする。（福井県・僕ボック）

●最近、『ミネルバトン・サーガ』の評価が高いことを知った。昔、値崩れしていた頃に買えばよかったと後悔している。（島根県・孟子は毛無い）

●家庭用ゲーム機でHソフトが遊べたらなあ、とか思っていたらレーザーアクティブで出るそうなのでお金を貯めはじめました。（岡山県・海抜零m）

●最近の格闘対戦ゲームに女性キャラは常識ですがいっそのこと登場人物を全員女性にしてしまってはいかがでしょうか。（千葉県・石松猛毒）

●『マリオ』に続いて『ストII』も映画になるとか。でもダメそう。制作期間が短いような。（滋賀県・力抜山）

●『ストII』のガチャポン収集に凝っている。大人の財力にモノをいわせてかなり集まったのだが、四天王と春麗が出てくる確率が10%以下と低くて困っている。（東京都・童心おやじ）

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPERⅠ VOL.7のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターII'	NECホームエレクトロニクス	アクション	286
2	2	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	RPG	258
3	3	イースIV	ハドソン	RPG	115
4	4	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	シミュレーション	111
5	—	A.III.～A列車で行こうIII～	アートディンク	シミュレーション	90
6	5	モンスターメーカー・闇の竜騎士	NECアベニュー	RPG	62
7	—	悪魔城ドラキュラX	コナミ	アクション	56
8	6	ラングリッサー・光輝の末裔	メサイヤ	シミュレーション	45
9	7	ウィザードリィI・II	ナグザット	RPG	40
10	8	真・女神転生	アトラス	RPG	34

Look Out! 今月の注目ソフト

←のっけから疾走する馬がこれからの展開を予想させる

'93おもちゃショーで、数ある新作ゲームを押しのけて注目を集めていたのがコレ、コナミからリリースされる『悪魔城ドラキュラX』です。

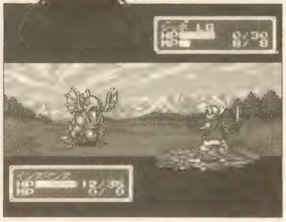
とにかくですね。凄すぎるんですよ演出力が、技術力が、ビジュアルが。それらの構成要素が一体となって、ただただ圧巻としか言いようのない迫力をプレイヤーに叩きつけてきます。久々の要注目アクションゲームの登場です。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPERⅠ VOL.7のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターII'プラス	カプコン	アクション	208
2	7	シャイニングフォースII	セガ	RPG	199
3	6	聖魔伝説3×3EYES	セガ	RPG	84
4	3	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	61
5	5	真・女神転生	シムス	RPG	54
6	—	ファンタシースターIV	セガ	RPG	48
7	2	ぷよぷよ	セガ	パズル	45
8	10	ゴールデンアックスIII	セガ	アクション	39
9	—	VAMPIRE KILLER	コナミ	アクション	33
10	—	Jリーグ　プロストライカー	セガ	スポーツ	32

Look Out! 今月の注目ソフト



←戦闘シーンひとつとっても、気合が入っているのが分かる

去年発売された『シャイニングフォース』は斬新なシステムを持った本格的RPGとして話題になり、MDユーザーの裾野をも広げることになりました。いよいよ10月に発売されることが決定した『II』でも、特長である「タクティカル・コンバット・システム」は健在。なおかつ、あらゆる面で大幅にパワーアップしているようです。前作のファンに限らず、注目したい一本。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPERI VOL.7のアンケートハガキより

NEO・GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	418
2	1	餓狼伝説2	SNK	アクション	237
3	4	龍虎の拳	SNK	アクション	51
4	3	ファイアースープレックス	SNK	アクション	40
5	5	餓狼伝説	SNK	アクション	34

Look Out! 今月の注目ソフト

今月のトップに輝いたのはＡＤＫの『ワールドヒーローズ２』です。高い難易度ながらも、14人の個性豊かなキャラクター達に人気が集まっているそうです。マッドマンのＣＦ効果もあったのでしょうか?。

２位にランキングしているのはＳＮＫの『餓狼伝説２』。それにしてもランキングされている作品が全て格闘ＡＣＧというのもネオ・ジオならではですね。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPERI VOL.7のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ゼルダの伝説・夢をみる島	任天堂	RPG	437
2	8	女神転生外伝ラストバイブルII	アトラス	RPG	137
3	4	天地を喰らう	カプコン	RPG	64
4	2	ウィザードリィ・外伝II	アスキー	RPG	46
5	—	ゴッドメディスン	コナミ	RPG	40
6	—	ソルダム	ジャレコ	アクション	29
7	9	桃太郎電劇	ハドソン	アクション	23
8	3	モンスターメーカー2	ソフエル	RPG	20
9	5	クレヨンしんちゃん	バンダイ	アクション	19
10	—	らんま1/2格劇問答!!	バンプレスト	アドベンチャー	18

Look Out! 今月の注目ソフト

←コナミ流の気配りが、至るところに散りばめられています

初登場５位と大健闘のＲＰＧ『ゴッドメディスン』。コナミが久々に世に送る、ファンタジーＲＰＧです。ゲームの目的は、現在世界とゲーム世界がつながってしまったために起こった、魔王の２世界制覇の野望を食い止めること。小学生３人が冒険をします。

ＲＰＧが久しくヒットを出していないＧＢだけに人気が高いようですが、さて実売本数と比例するか注目です。

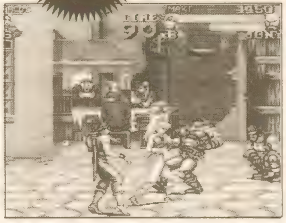
■玩具店ヒット状況 ▶協力店：銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	—	ファイナルファイト2	カプコン	SFC	66
2	1	星のカービィ	任天堂	FC	65
3	3	スーパーマリオカート	任天堂	SFC	39
4	—	ドラゴンボールZ・超武闘伝	バンダイ	SFC	38
5	—	J・リーグ グレイテストイレブン	ニチブツ	PC	30
6	—	ぷよぷよ	セガ	MD	24
7	6	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	23
8	7	スーパーファミスタ2	ナムコ	SFC	21
9	—	ダービースタリオン 全国版	アスキー	FC	15
10	—	Pop'n ツインビー	コナミ	SFC	12

Look Out! 今月の注目ソフト



←今回からは女性のキャラも選択可能に!

格闘アクションゲームの名作『ファイナルファイト』の続編が、スーパーファミコンで発売されました。

今回の『ファイナルファイト２』は前作で削られていた２人同時プレイが可能になった他、選択できるキャラも２人から３人へと増えています。背景に春麗がいたり、ハガーがスクリューパイルドライバーを使ったり等、カプコンの遊び心いっぱいの作品です。

 ■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として編集部が独自に集計したものです。

■読者が選んだほしいソフト ▶HIPPON SUPERI VOL.7のアンケートハガキより

再版希望

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ダークロード	データイースト	FC	136
2	4	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	121
3	3	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	88
4	2	マジカルチェイス	徳間書店インターメディア	PC	49
5	—	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	38

Look Out! 今月の注目ソフト

今年3月に発売され、その美麗なグラフィックと複雑なカオスフレームで注目を集めた『伝説のオウガバトル』。

発売当初は全国的に品薄になったものの、その後も再販がまめに繰り返されたこともあり都市部での品切れの声はあまり聞かなくなりました。

発売から一段落ついた今なら親切なトイショップで注文する等、努力すれば入手可能な一本といえます。

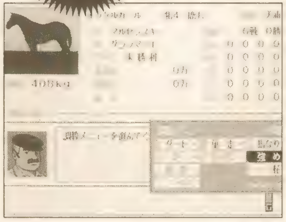
■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	1	ダービースタリオン	アスキー	PC9800
2	—	WINNING POST	光栄	PC9800,X68000,FMTOWNS
3	—	神々の大地・古事記外伝	光栄	PC9800
4	—	ソリッドランサー	システムソフト	PC9800
5	—	METAL EYE(メタル・アイ)	エルフ	PC9800,X68000
6	4	ATLAS2	アートディンク	PC9800,FMTOWNS
7	1	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800,X68000,FMTOWNS
8	5	大航海時代2	光栄	PC9800,X68000,FMTOWNS
9	—	同級生	エルフ	PC9800,X68000,FMTOWNS
10	—	ぷよぷよ	コンパイル	PC9800,MSX2

Look Out! 今月の注目ソフト



←競争馬育成の面白さはパソコン版でも何ら変わらない

ファミコン版で爆発的人気を得て、ファミコンソフトでは驚異的な回数の再販が行われ、さらに現在の競馬ゲームブームのきっかけにもなった『ダービースタリオン』の98版が、発売直後であるにも関わらずトップの座に輝きました。競争馬の交配や購入、育成、そしてレースへ向けての調整など、競馬ゲームの魅力のすべてを、この一本で味わうことができます。

■アーケードゲームヒット状況 ▶6月15日発売ゲームマシン誌より

ARCADE GAMES

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	2	タイトルファイト	セガ	アクション	アップライト
2	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
3	—	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	テーブル
4	6	ストリートファイターII'ターボ	カプコン	アクション	テーブル
5	—	海底大戦争	アイレム	シューティング	テーブル
6	4	バーチャレーシング	セガ	レース	コックピット
7	10	ぷよぷよ	セガ	パズル	テーブル
8	3	ラッキー&ワイルド	ナムコ	レース	コックピット
9	8	ファイナルラップ3	ナムコ	レース	コックピット
10	7	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ	レース	コックピット

Look Out! 今月の注目ソフト

←残弾数を確認し実際に弾層を変えねばならないリアルさ

『ストIIダッシュターボ』、『ワールドヒーローズ2』といった主要な格闘ゲームを押さえ、『リーサルエンフォーサーズ』が、2位となりました。ガン・シューティングゲームである本作は、早くもメガCDにて、移植が決定されています。プレイヤーは、犯罪都市を守る警官となり、数々の事件を、銃を武器に戦い抜いていくのです。メガドライブ版が楽しみな作品でしょう。

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION

←T．ディズニー氏。昨年よりVWE会長に。ディズニー・ファミリーのバックアップも期待できる…？

↓100種以上のスイッチ類が並ぶコクピット。現行のソフトでは、まだ全部は使用されていない

NEWS ディズニー・VWE会長が宣言！ バトルテックの国際通信プレイ実現へ

東京・渋谷でのバトルテック・センター新設を機にシンポジウムが開催された。その席上でVWE会長が世界通信構想を発表！

㈱ザップがバトルテック・センターを全国にフランチャイズ展開する、と発表したことは先月、巻頭の「HIP・ON！」でも紹介した通り。

今回、そのモデル店として東京・渋谷のドクター・ジーカンズ内にセンターを新設、それに合わせて「バトルテック・シンポジウム」が開催された。会場には、バトルテックを研究開発したヴァーチャル・ワールド・エンターテインメント社（VWE）会長であり、ディズニー・ファミリーの一員でもあるティム・ディズニー氏も登場。

←シンポジウムにはグループSNEの安田均氏なども参加

ディズニー氏は席上、今後数年間で全米の30〜50ヶ所に、またカナダ・ドイツ・イギリスなど世界10ヶ国以上にセンターを開設すると発表。さらに本年9月には、各地のセンターをネットする国際バトルテック協会を設立し、来年には第1回国際大会を開催する、と構想を述べた。この大会では、光ファイバーケーブルを使用しての国際通信同時プレイを検討中。つまり日本にいながら世界中のプレイヤーと同じフィールドで戦うことができるかも。

壮大な構想だが、まずは各地で確実にファンを増やすことが先決だろう。

バトルテックの特色のひとつは操作の緻密さ。上級者レベルの対戦になると数十個のボタンを使い複雑な操作を行う。だが逆に、それが門戸を狭くする可能性もある。プレイヤーレベルに応じて操作法を簡略化することもできるが、同レベルのプレイヤー対戦をセッティングしなければならない。また、もともとバトルテックはボードゲームとして米国で親しまれていたもの。そのような土壌のない日本や他の諸国で受け入れられるか、という問題も残る。

しかし柔軟な戦略性や、架空世界で繰り広げられる人間ドラマなどはこれまで体験できなかったものであることは確か。とりあえず、機会があればぜひプレイしてみることをお薦めする。世界のライバルと戦うつもりで、ね。

NEWS FC（ファミコン）、GB（ゲームボーイ）安価版発売！「GG（ゲームギア）プラス1」も安いぞ

任天堂がファミコンとゲームボーイを新定価で発売する。ゲームボーイの方は6月から新価格で発売中なので目にした人も多いかも。ちなみにヘッドホンを別売り（定価1000円）にして9800円（旧定価12500円）だ。

ファミコンの方の新定価は9800円で、10月1日に発売する予定。この新ファミコンは本体のデザインを一新し、さらにRF出力を廃して新しくビデオ出力端子を装備する。

一方、セガも先月から「ゲームギア・プラスワン」を発売。ゲームギア（定価19800円）にソフト一本（『ソニック2』か『なぞぷよ』）ついて15800円だ。限定発売ではないので実質的な値下げ。いまこそ買い、だ！

←「GGプラス1」はこのパッケージが目印

EVENT ストリートファイターⅡターボ チャンピオンシップ'93in国技館

先月第一報をお伝えしたが、今回参加方法が決定した。次の2通りの方法でしか入場できないので注意。①7月11日より全国有名玩具店などで大会に参加し優勝すればパスポートをもらえる。②ハガキで応募、抽選で5000名に参加券がもらえる。往復ハガキの往信面の表に下の宛先、裏に自分の住所・氏名・年齢・職業・電話番号を書き、返信面の表に自分の住所・氏名を書いて、その裏には何も書かないこと。

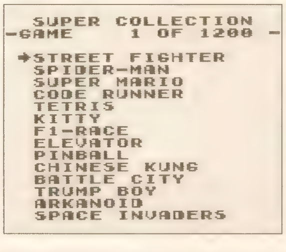
宛先は〒160　東京都新宿区西新宿7-19-22　ダイカンプラザシティ　507「ストリートファイターⅡターボチャンピオンシップ'93事務局」HS係。

↑これがツワモノのみが手にできるパスポート。大会は8月19日（木）、東京・両国国技館にて

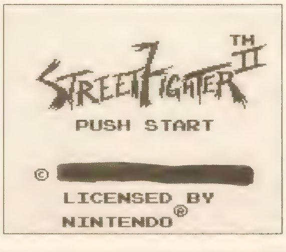
UNDER GROUND NEWS

●香港ゲームより愛をこめて

香港ゲームシーンのつづき。「100in 1」など、1本のロムで100本のゲームが入ってるのは有名だ。この度発掘したのはGB版の『1200in 1』。もうタイトルを検索するだけでヘトヘト（笑）。右の写真を見て欲しい。なんとインデックスに「ストⅡ」が!!　さすが香港海賊と思いきや実は中身は『飛龍の拳』だった。インチキ三重衝突。もう。



←こんな調子で1200。接頭語が変わるだけの重複もアリ



←ちょっと問題アリの©表記。®だって取れてる訳ないだろ!!

NEWS

TEAM SHINSUKEを SNKがバックアップ！

ＳＮＫは、島田紳助が監督をつとめるレースチームTEAM SHINSUKEにスポンサードすると発表した。７月25日に鈴鹿サーキットで開催される'93コカコーラ８時間耐久レースに「TEAM SHINSUKE SNK」として参戦することになる。

ＳＮＫとしては実力派チームをバックアップすることによりゲームファン層と重なる８耐ファンへの浸透を図る。

また、これを記念して製作したＴシャツを抽選で200名にプレゼント。〒107 東京都港区赤坂7-4-18 赤坂プラザ202「TEAM SHINSUKE SNK Tシャツプレゼント」係。締切は８月５日。

←ＳＮＫの西山取締役を中央に、島田監督はじめチームメンバー勢ぞろい

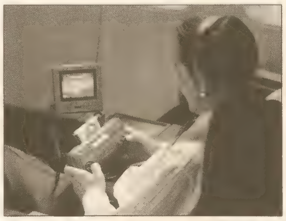
HARD WARE

飛行機に乗らないと遊べない「JALメガジェット」

日本航空（ＪＡＬ）が、機内でメガドライブとソフトを貸し出すサービスを始めた。……のだが、そのメガドライブ、普通のとはちょっと違うのだ。

ＪＡＬとセガが共同開発した機内専用仕様のメガドライブ「ＪＡＬメガジェット」は、本体とコントローラーを一体化しハンディサイズにしたもの。もちろん一般には販売されない。

サービス対象路線はロンドン線・ニューヨーク線など、座席に５インチＴＶを備えている最新鋭機が就航している路線のみ。海外旅行はＪＡＬ!?



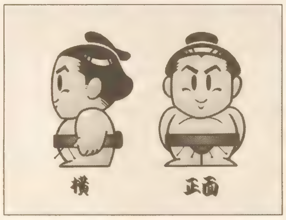
←ファーストクラスとビジネスクラスのみサービス対象となる

NEWS

イマジニア「若・貴」のゲーム化権を獲得

昨年来の相撲ブームを生みだし、相変わらず人気の衰えない若ノ花と貴ノ花。この二人と二子山親方の実名を使用する権利を今回獲得したのが、イマジニア。これにより実名入りのゲームを作ることが出来るのだが……やっぱりイマジニアといえば思い浮かぶのは『シムアント』など「シム」シリーズに代表されるシミュレーションゲーム。まさか、相撲シミュレーション……？さにあらず、現在開発中の『若貴大相撲』はなんとカードバトルで取組みをする大相撲ゲーム、とのこと。

野球にサッカー、バスケ、Ｆ１、大相撲…。実名ゲームはますます広がる？



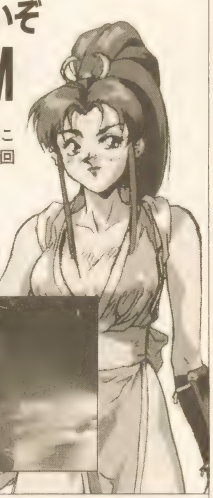
←ゲームのために描きおこされたイラスト。発売は今秋

TV

アニメ版も実写版もかっこいいぞ 『餓狼伝説2』アニメ&CM

昨年12月放送のアニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」は朝10時半という時間帯にもかかわらず、10％以上の高視聴率だった。好評に応え今回、続編「バトルファイターズ餓狼伝説２」が放送されることに。放送は全国フジテレビ系列局で７月31日㈯午後２時半から１時間（新潟・大分・宮崎・鹿児島・沖縄では１～８日遅れる）。

また、同日からＳＦＣ版のテレビＣＭも放送される。ファンはＴＶに注目！



→アニメ用に描きおこされた不知火舞。今回は「２」がベース

↓こちらはＣＭの１シーン。テリーと舞が戦うのだ

SOFT WARE

PC『ルイン』のために豪華声優陣が集結！

ＰＣエンジンで発売予定のＲＰＧ『ルイン』（ビクターエンタテインメント）は、「キャラクターに命を吹き込む」をテーマに制作が進められている。音声のアフレコにも、生き生きとしたキャラクターを描くために皆口裕子さんや古川登志夫さんをはじめ、一流どころの声優陣が集められたのだ。

その声優さんたちが寄せ書きしてくれたサイン色紙を３名にプレゼント。編集部「ルイン」係まで、７月末締切。

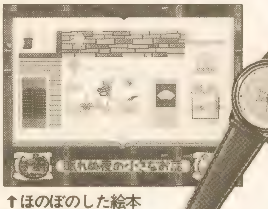
←皆口裕子さんは主人公の幼なじみの役。まだアニメシーンが出来てなかったので苦労したみたい

→ソフトの発売は９月の予定だが、まだ画面写真は公開になっていない

PRESENT

PC『眠れぬ夜の小さなお話』でSASウォッチをプレゼント

原由子の手によるＰＣエンジンソフト『眠れぬ夜の小さなお話』（ＮＥＣ ＨＥ）の発売を記念して、特製リストウォッチを先着100名にプレゼント。まずは問題。「島のケーキ屋さんでネコクンが買ったケーキの名前は何といったでしょうか？」ハガキに答えと住所・氏名・年齢・職業（学校名）とゲームの感想を書いて〒150 東京都渋谷区東3-25-10 T&Tビル ㈱アミューズ マルチメディア事業部まで。



↑ほのぼのした絵本感覚のゲーム。発売は７月30日予定

↑野球ボール型。中央に「サザンオールスターズ」の文字が

●ゴジラを白人監督が撮るかII

先月より取沙汰中の真相や如何に。Ｔ.バートンの次回作〝Ed Wood〟（〝死霊の盆踊り〟の脚本担当の超絶的Ｂ級監督エドワード・Ｄ・ウッドＪｒ.の伝記映画）がモノクロ作品と知れるや製作元コロンビア社が態度硬化、興業問題巡り大揉めの末、社長自ら中止を表明、同映画化権はタッチストーン社へ移動との由、同監督の去就や如何に。同じく同監督の新作であるトライスター社製作の〝Marry Reily〟（〝ジキル博士とハイド氏〟の映画化）は同監督（こればっか）が一方的に降板を表明、同監督の去就や如何に。一方、現在本命のＴ.ギリアムはオファーするプロデューサーを悉く悔恨の嵐へ漕ぎ出させる事請け合いの予算超過確実男である故、製作側との決裂へ至る道は多いとの辛口下馬評も。余談及び予断許すまじ。

●噂のテトリスウォッチ発見!!

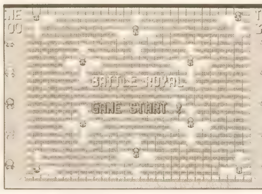
６月号のアングラニュースで少しだけ触れた「幻のテトリス腕時計」を発見!! 何と偶然打合せに来たスタッフが着用していた。灯台もと暗し（笑）。６月号の記事では米国産と書いたが、本人曰く「新宿で買った」。テトリスのできるこの時計、前回書いた通りライセンス契約切れで生産中止（のはず）。プレミアは必至。見た人は即買うべし!!

←今年の始め頃に買った時の値段は５０００円位だったとか

CONTINUE

第1回ハドソンスーパーキャラバン HI-TENボンバーマン大会

ハドソン恒例の夏のキャラバンが装いも新たに「第1回ハドソンスーパーキャラバン」と銘打って7月21日から8月30日まで開催される。キャラバンの会場でしか遊べない、ハイビジョン対応10人ボンバーマン、「HI-TENボンバーマン」の大会を中心に、いろんなイベントがもりだくさん。会場と日程は下の通り。8月4日以降については次号でお知らせしよう。入場無料（ゲームザウルス会場のみ入場料600円）。時間は午前10時～午後4時半。



←これが「HI-TENボンバーマン」。画面が広い！

北キャラバン

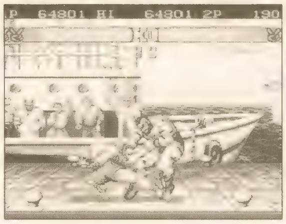
7月21日(水)	〈東京〉	●	ゲームザウルス〈プリズムホール〉
22日(木)	〈東京〉	●	ゲームザウルス〈プリズムホール〉
25日(日)	〈札幌〉	●	丸井今井大通り店
29日(木)	〈青森〉	●	ダックシティーカネチョウ武田
30日(金)	〈秋田〉	●	秋田大町ニューシティー
31日(土)	〈山形〉	●	マリカ広場(鶴岡駅前)(予定)
8月3日(火)	〈岩手〉	●	IBCホール

南キャラバン

7月29日(木)	〈浦和〉	●	伊勢丹浦和店
8月1日(日)	〈広島〉	●	ダイイチ本店

PC版『ストIIダッシュ』の大会を東西で開催！

全国のPCユーザーよ、奮い立て!! 何と『ストIIダッシュ』大会が開催されるのだ!! まず東日本・西日本それぞれの地区大会が行われ、勝ち残れば全国決勝大会に参加できる。全国大会の詳細はまだ未定。『ストII』フリークにとっては熱い夏となりそうだ。



←いよいよ全国レベルでダッシュの技を競うときが来た!!

〈東京〉NECパソコンフェア

まずは東日本地区大会のお知らせ。7月22日(木)～24日(土)の3日にわたり幕張メッセで10時～18時の間に開催される「NECパソコンフェア'93東京」において22、23日の両日10時30分からPCエンジンブースで行われる。入場無料。エントリーは各日先着順に1000名で締め切るので確実に出場したい人は少し早めに出かけるといいだろう。競技方法だが、トーナメント（勝ち抜き戦）形式になる。各日勝ち残り2名ずつ計4名が決勝へ駒を進めることができる。使用キャラクターは自由。愛用のキャラに習熟しておこう。

〈大阪〉PCエンジンワールド

西日本地区大会の方は、8月4日(水)5日(木)の両日に大阪OBP・NECショウルームC＆Cプラザで10時～17時の間に開催される「夏休みPCエンジンワールド」において両日とも10時30分から特設「ストIIダッシュ」コーナーで実施される。入場無料。大会規定は東日本地区と共通で、勝ち抜き戦を残った各日2名ずつ計4名が決勝大会に進出し日本一を競う。エントリーは各日先着順に1000名で締め切り。やはり使用キャラクターは自由だ。

なお、ナグザットのサマーカーニバル大阪大会も同時に実施される。

スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性
持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度
買：買い得度

スーパーマリオコレクション

●発売元：任天堂
●ハード：SF(16M＋64KRAM)
●発売日：93年7月14日(水)
●価　格：9,800円(税込)
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数150万本

●総評

グラフィック・サウンドの質が大幅に上がっている。新鮮さはないが、安定した面白さがあり、お買い得感が非常に高い。

長所

マリオシリーズが一本のソフトで楽しめ、セーブ機能も付いている。

短所

既に発売されたソフトのリニューアルである為、新規性には欠ける。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★★★
買	★★★★★★★★★

ストリートファイターIIターボ

●発売元：カプコン
●ハード：SF(20M)
●発売日：93年7月10日(土)
●価　格：9,980円(税別)予価
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：無限コンティニュー
★販売予想本数200万本

●総評

基本をそのままに、スピード調節機能や素早いキャラクターの動き等の様々な改良が加えられて、より完成度を増している。

長所

使用キャラが4人増えている。技が豊富で、ゲームに奥行きとテンポがある。

短所

基本的には前作と同じである。操作性が複雑で、初心者には難しい。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

第3次スーパーロボット大戦

●発売元：バンプレスト
●ハード：SF(12M＋64KRAM)
●発売日：93年7月未定
●価　格：9,800円(税別)
●ジャンル：シミュレーションRPG
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数30万本

●総評

グラフィック・サウンドが高品質で充実しており、シミュレーションとしての完成度が高い。難易度はやや高く、初心者には難しい。

長所

登場キャラクターが豊富で、セリフや戦闘シーンの雰囲気が良く感情移入しやすい。

短所

ゲームシステムが平凡である。原作(アニメ)を知らなければ、とっつきにくい。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

MADARA 2

●発売元：コナミ
●ハード：SF(12M)
●発売日：93年7月16日(金)
●価　格：9,800円(税別)
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数40万本

●総評

雑誌の漫画が原作のオーソドックスなRPG。完成度は高いレベルで、世界観が独特である。戦闘画面が特徴的でユニークである。

長所

全体的にシステムが親切で、操作性も簡便である。特にサウンドの質が高い。

短所

内容はオーソドックスで安定感はある反面、斬新さが弱い。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★★

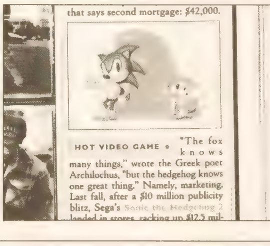
●ゲームの文化扱いはまだか？

アメリカを代表するカルチャーマガジン、『ローリングストーン』誌。その中で、あらゆるジャンルの中で「HOT」なものをピックアップする「The Hot List」なるコーナーがある。ここで「Hot Video Game」としてセガの『ソニック2』が取り上げられた。

いよいよゲームも一つのカルチャーとして認められたかと思うとうれしい面がある。

ただ、今ひとつ気にかかるのは「たくさん売れた」とか「キャラクター商品がいっぱい出る」などの記述に終止している点。

ジャンルとしてメディアとして確立し、定着したものとして「ゲーム」が語られていないのが何とも残念。「人気の秘密は○○」的な分析もナシ。文化誌での扱いが「売れた売れた」の連呼ではサミシイ限りだ。


that says second mortgage: $42,000.

HOT VIDEO GAME • "The fox knows many things," wrote the Greek poet Archilochus, "but the hedgehog knows one great thing." Namely, marketing. Last fall, after a $10 million publicity blitz, Sega's Sonic the Hedgehog 2 landed in stores, racking up $12.5 mil-

←「売れた」ことが第一に言及されるのはゲームの宿命か？

●U.G.N地方特派員募集!!

身の回りのゲーム情報をリポートしてくれる特派員を募集中。できるだけローカル色豊かな情報（ショップ情報、グッズ情報、アーケードでの行動様式などなど）を教えて欲しい。採用分には編集部から記念品をお贈りしよう。〒102…東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER! 編集部「アングラニュース特派員募集」の係まで。

TV GAME BROADWAY

夏休み商戦に向けて新作が大量リリース。梅雨明けを前に、ゲームシーンは一足早くホットサマーに突入した。この夏、どのゲームを買うべきか？　SFC27タイトル、PC9タイトル、MD9タイトル、FC4タイトル、GB8タイトル、全57本を徹底レビュー。

全機種対応
今月発売
ゲームレビュー

SUPER FAMICOM 34
FAMILY COMPUTER 44
PC ENGINE 38
MEGA DRIVE 40
GAME BOY 42

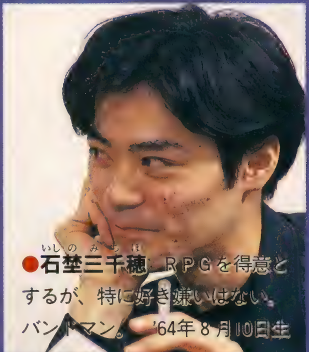
SFC スーパーファミコン

夏休みを目前に控え、またも大量にソフトが出そろいました

リリースラッシュは年に3回。年末年始に決算期の3月、そして今回の夏休み前です。30本近いソフトからお気に入りを見つけ出すのは至難。気合い入れてチェックだ！

こだわりの点数評価

- 10……買うしかないでしょう
- 9………突出した魅力がある
- 8…完成度高く、魅力もある
- 7……買うにやぶさかでない
- 6…悪くはないが物足りない
- 5…………………………平凡
- 4…………やや欠点が目立つ
- 3…商品としての最低ライン
- 2……商品のレベルではない
- 1…………何も言いたくない

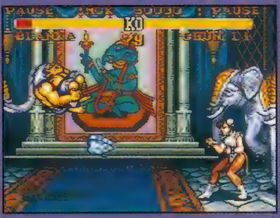


●石埜三千穂（いしのみちほ）：RPGを得意とするが、特に好き嫌いはない。バンドマン。'64年8月10日生

ストリートファイターIIターボ

カプコン／7月10日発売／¥9980
■容量：20M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

現在、アーケードにおける対戦格闘アクションの主流となっている、ご存じ『ストII』のパワーアップ版。とにかくスピードアップしたという以外にも、『ストII'』同様に四天王が使える、キャラによって新必殺技が加わった、など、魅力満点。家庭用という条件を考慮してか、スピードを何段階かに変えられる設定もついている。



↑春麗の気功拳をバーチカル・ローリングで避けるブランカ。新技の応酬

↑四天王同士の対戦も、ダッシュ以降の楽しみ。あの必殺技が自分の手で出せる

移植としては完璧な出来

いやはや。ホントに速い。「ターボ」を名乗りつつ移植するだけのことはあって、見事なものです。前作でファンが残念がっていたサウンド面に関しても、今回はかなりの向上を見せています。勝負の決着後だけとはいえ、象も鳴くし。しかし、前作に馴染んだプレイヤーにとって確実にこちらの方が面白いか、といえば、それは疑問。まあ使用キャラクターの変更内容とか、好みとかいろいろあるとは思いますが、基本的に、より上を目指す意欲的なプレイヤーをメインターゲットとしたソフトといっていいでしょう。新必殺技は結構出しにくいものもあるしね。確かに出来はいいんですが、あくまで前作のバージョンアップ。誰もがおさえるべき1本、とまでは言いきりません。

8

全日本プロレス

メサイヤ／7月16日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

古典的なスタイルを踏襲しつつも、細部までていねいに作り込まれた遊びやすいプロレスゲーム。ジャイアント馬場、ハンセン、三沢等、実名の選手たちがそのまま実際の持ち技をひっさげて登場する。それぞれのキャラクターに合わせて、観客を煽る「決めのポーズ」が自在に出せるのが楽しい。モチーフが新日なので、新旧両方のファンにアピールする。

↑腕を上げ、ウェスタン・ラリアットを予告するスタン・ハンセン。しびれる〜

↑動きもよく研究されている。馬場のチョップのリアルさに思わず笑ってしまう

プロレスゲームの基本型

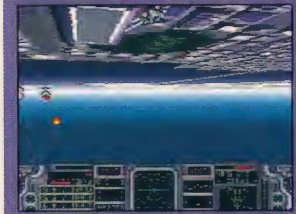
これはよくできています。組んでいない状態での技の応酬→組み合う→ボタンと方向で技を指定、というプロレスゲームの古典的な操作方法をそのまま採用していますが、それだけに実に遊びやすい。選手たちも、ディフォルメされている割によく似てるし、動きもリアル。よっぽど研究したか、愛を持って作ったか、どちらにせよ熱意が伝わってきます。RPGの基本のドラクエがあり、アクションの基本にマリオがある。そしてSFCレースゲームの基本には『F-ZERO』と、そういう意味では、SFCのプロレスゲームには、これという決定的な基本型がありませんでした。目新しさはなくとも、安心できる基本型を初めて提示したという点を高く評価したいと思います。

8

スーパーエアダイバー

アスミック／7月16日発売／¥8900
■容量：4M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：90%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

3D視界、リアルタイプのシューティングゲーム。最新鋭の戦闘機に乗り込み、提示されたミッションに従ってドックファイトや対地上戦を繰り広げる。弾数、燃料、射程等がかなりシビアに設定されていてマニアライクだが、その割に難易度は適当な線に抑えられている。対地上戦での超低空飛行は、スピードとスリルに満ちていて迫力満点。



↑フレアーで敵の誘導ミサイルを誤爆させる。高度な駆引きをしている気分だ

↑こちら、対地上戦では、急降下と急速離脱がたまらなく気持ちいいのだ

アフタバーナー＋α

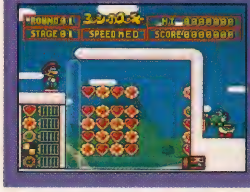
画面を見てわかるとおり、シューティングとしての楽しさは、『アフターバーナー』に共通するもの。その部分だけ取っても悪くないのですが、加えて、戦略的要素、駆引きの要素がぎっしり詰まっていて、単なるシューティングでは終わらない魅力があります。敵のミサイルの標的となるフレアーを射出したり、機体をくるくる回して急速旋回したり、さらには大回転（ここの演出はイマイチ）して敵の背後に回り込んだり。また、地上戦では高度を下げすぎると墜落してしまうので、別の種類のスリルを味わえます。機種ごとの個性や、細かい技の豊富さ故、熟練するのは大変ですが、奥も深い。燃料のシビアさ等、気になる粗さもありますが、佳作といえるでしょう。

7

ヨッシーのクッキー

BPS／7月2日発売／¥6600
■容量：4M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

マリオのキャラクターをライセンス使用、「落ちもののBPS」が贈る、新作リアルタイム・パズル。


←上と右から新たなクッキー列が迫ってくるのだ

カーソルを移動して縦列、横列を自在にずらし、同じクッキーを縦か横に一列揃えれば消えるという、いわゆる落ちもの系。上からだけでなく、右側からも新たなブロックがやってくる、という点が新しいといえば新しいかな。ぼーっと遊んでいる分にはいくらでも遊んでられるんですが、数ある名作に比べて弱いのは、スリルとスピード感の不足ですね。

6

ワールドサッカー

ココナッツジャパン／7月上旬発売予定／¥9500
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

広いグラウンドを駆け巡る、スピード感重視のサッカーもの。ボールコントロールがしやすく親切な作り。

←細かい技の再現より全体の流れを重視した作り

なんといってもスピード感がいい。ただデタラメに速いとなにがなんだかわからなくなるだけですが、このゲームの場合、ボールキープがかなり簡単なので、そこでバランスが取れています。コンピュータ相手だと少々フラストレーションが溜ります が、対戦だとこれは燃える。その上PK戦もよく出来ているので、遺恨を残しません。おすすめできる1本。

7

大爆笑人生劇場・ドキドキ青春編

タイトー／7月30日発売／¥8800
■容量：10M■ジャンル：ボード■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：4P同時可

おなじみのボードゲームシリーズ、最新作。青春編ということで恋愛が中心的テーマのひとつになっている。

←自分の顔をモンタージュで作ることができる

基本的には、いつもの楽しいパーティーゲーム。しかし。ちょっとイベントが凝り過ぎではないでしょうか。サイを振る度に、それぞれのプレイヤーに関して長いイベントが入ってしまうので、どうにもテンポが悪い。4人でやったりしたら、待ち時間の長さにイライラすることは間違いありません。作りは誠実だし、個々のイベントも楽しいだけに残念。

6

バズー！ 魔法世界

ホットビィ／7月30日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

独特の世界観が魅力的な、ファンタジーRPG。ゲーム中のテクニカルタームも、一風変わっている。

←左右のスクロールで広さを出した戦闘シーン

ムード満点のオープニング・デモに引き付けられますが、いざゲームが始まると、1ランク落ちてしまうような印象を受けます。マイキャラのクラスから始まって、個性的で魅力のある設定はいいのですが、ゲームシステム自体の魅力に欠けます。戦闘シーンはやや長め。オートで移動してしまうフィールドも唐突。もう少し工夫を生かしてあればなあ。

5

サンリオワールド スマッシュボール

キャラクターソフト／7月16日発売／¥6980
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

変則エアホッケーといった趣の、対戦型ボールゲーム。キャラの個性、コートのバリエーションが楽しい。

←けろっぴが標準的な能力のキャラクターなのだ

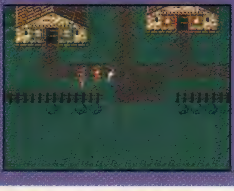
地味ながら楽しいゲームを出すことで定評のあるサンリオブランド。今回も期待を裏切らない出来ばえ。いや、実に地味で楽しいゲームです。要は変則コートのエアーホッケーなんですが、微妙な打ち方のバリエーションで、意外なほどのバリエーションが出せる。つまり、奥が深いわけです。初心者からマニアまで。ひとつの理想ですね、これは。

7

MADARA2

コナミ／7月16日発売／¥9000
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

人気コミックのゲーム化第2弾。見おろし型で、位置の移動感覚を取り入れた戦闘シーンが珍しい。


←シリアスな設定に合わせキャラの等身もリアル

前提として、語る私は原作をまとめて読んではいません。ちらっと読んだことがある程度。しかし、ゲームが全然面白く感じられなかったのは、それが理由ではないでしょう。グラフィックも魅力が薄いし、一風変わった戦闘シーンもテンポが悪い。オートバトルが親切に作られていますが、それってRPGの本質とは何の関係もないような。正直、退屈です。

4

美少女雀士スーチーパイ

ジャレコ／7月30日発売／¥9700
■容量：16M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

画面大写しの美少女キャラが満載の、対面型2人打ち麻雀ゲーム。上がると、小ゲームも楽しめる。

←じゃーん。対戦相手も美少女ばかりなのだ

作画の方は人気のある人だとのこと。美少女キャラの絵はきれいに描けてるし、デカいし、ファンなら見てみたいと思うのは無理もないところです。しかし、ファンでない場合、単なる「脱がない脱衣麻雀」にしか見えないのが辛いところ。麻雀ゲーム自体は普通の出来で、しかも2人打ち。SFCの麻雀ゲームも相当出揃ってるしねえ。どうかなあ。

5

マジックジョンソンのスーパースラムダンク

ヴァージンゲーム／7月16日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

マジック・ジョンソンがイメージキャラに立った、バスケットもの。システム的にはオーソドックス。

←攻守が入れ替わると、コートがグリンと回転

基本的には従来のシステムを踏襲した普通のバスケットものですが、常にオフェンス側が手前から奥へと攻められるよう、回転機能を使った演出で工夫しています。アイデアはいいと思うのですが、その回転がスムーズでないので、一瞬状況が判らなくなってしまうのです。他にも、ボールが見にくい、操作がひどく重い等、ちょっとした欠点がいくつか。

5

化学者ハリーの波乱万丈

アルトロン／9月発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P交互可

スクロール型のアクションゲーム。各ステージで趣向が変わるので、バリエーションが楽しめる。

←2面はいきなり強制スクロール。結構きびしい

最初の面は、ありきたりですがきちんとした作りの普通のアクション。ところが、2面に進むといきなりシビアな強制スクロール。アメリカ的というか、こういうのが楽しい人もいるんでしょうが、それも出来がよければの話。グラフィックもいい加減な印象を受けるし、どうも難しさに対して反感を感じてしまいます。やっぱり、アメリカなのかなあ。

4

ウイングコマンダー

アスキー／7月23日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

フライトシミュレーター感覚の3Dシューティング。命令に従って出撃、目標地点へ行って敵と戦う。

←視界は決して広くないので、敵の捕捉は難しい

『スターラスター』の設定、データ面をぐっと複雑にしたもの、という表現もできるゲームです。それなりに面白いんですが、かなり難しいというか、面倒に感じてしまう面が多い。コントローラーの操作系なんか、もう無茶苦茶です。メガドライブ版からの移植ですが、あまりにもそのまんまなんですね。家庭用に意識したアレンジも時に必要かと思います。

6

スーパージェームスポンドII

ビクターエンタテインメント／7月23日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P交互可

ペンギンの仲間たちを助けに行くほのぼのアクション。際限なく上に伸びる体、という奇抜な動きがある。

←伸びる伸びる、どんどん伸びる。不思議な感覚

無難なアクションといえばいえるんですが、どうにも地味です。胴体がどんどん上に伸びるというフィーチャーも、珍しいだけでアクション的快感につながっていません。ステージの終わりにたどり着いた時、そこで待っている仲間のペンギンが静止画なのもトホホな感じ。全体にやさしいので、低年齢向けということになるのかなあ。それにしても地味。

5

スーパーF1サーカス2

日本物産／7月下旬発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

システムが大幅に変わった第2弾。3D型というよりは、少し見おろしたような角度で、視界が非常によい。

←遠くまで見通せるため、コースもおぼえやすい

同じシリーズのＦ１ゲームとしては、非常に思い切ったシステムの改編をしています。結果としては、よくなった悪くなったではなく、まったく別のゲームとして、楽しめるものに仕上がっています。ドライブ操作自体は難易度が低いけれど、勝ち抜くためには難易度が高い、という設定も、いいバランスに仕上がっていると思います。スピード感も合格点。

7

バトルドッジボールII

バンプレスト／7月23日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

必殺技やコンビネーションプレイによって、対戦プレイの戦略性を高めた、シリーズの2作目。

←キャラクターはやっぱりSD。小気味よく動く

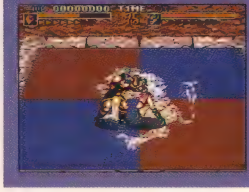
前作も基本線は悪くなかっただけに、確実に進歩しています。必殺技やコンビ・プレイも楽しいし、対戦で十分に遊べる水準です。ＳＤキャラ故の動きの固さや、レスポンスが満足できるレベルには行っていないという難もありますが、評価できると思います。権利もののイメージを変えることのできる可能性をもった、数少ないブランドに期待します。

7

デスブレイド

アイマックス／7月16日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

対戦格闘アクション。斜め見おろし視界で、かなりの奥行きをもったフィールドが独特の駆け引きを生む。



←「天下一武闘会」って感じの舞台で戦うのだ

戦いのフィールドが広いため、ありきたりの対戦格闘ものとはひと味違った駆け引きの楽しさがあります。しかし、アクションの基本となる部分となると……うーん、ちょっとねえ。肉弾戦の重みというか、やられた時の痛さというか、そういう格闘ものに必要なアクション感覚が欠けているのが弱点でしょう。重厚なムードをクローズアップしてほしかった。

4

第3次スーパーロボット大戦

バンプレスト／7月23日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ロボットものSDヒーロー入り乱れての、宇宙戦シミュレーション。シンプルでわかりやすいシステムだ。

←戦闘シーンでは、各ヒーローの得意技を再現。

単純なウォー・シミュレーションですが、なかなか楽しめます。各ロボットが単体でユニットを構成し、原作通りの必殺技で戦う。いちいち出てくる台詞がちょっと鬱陶しいけれど、ウォー・シミュレータョンの入門用として、キャラクターに興味のない人でも十分楽しめそうです。戦闘シーンで、いちいち各ヒーローのテーマ曲が流れるのが泣かせます。

7

スーパーハイインパクト

アクレイムジャパン／7月9日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

サイドビューのフットボールゲーム。ファイト時などの演出が凝っていて、テンポで楽しませてくれる。

←オーバーアクションのゼスチャーで盛り上がる

フットボールをゲーム化する場合、戦略性の比重とアクション性の比重が非常に難しいと思うのですが、このゲームはほどよくできているように思います。演出過多なわりにはテンポもいいし、コンピュータチームがちょっとズルイことを除けば、まずまずの出来だと思います。……おっと、今回は専門家（➡編集根本氏）の話を聞くのを忘れてしまったぞ。

7

メガロマニア・時空大戦略

イマジニア／7月23日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

イマジニアから、いわゆるところの箱庭型シミュレーションの新作が登場。やっぱり海外移植もの。

←チマチマしたキャラクターが細かく動き回る

第一印象だけでいえば『パワーモンガー』等とそれほど大きな違いを感じません。まあ実際には、より力のバランスが微妙だったり、設定の細部が全然違ったりするわけですが、結局『ポピュラス』以降のリアルタイム・シミュレーションのスタイルも、すっかり落ち着いてしまったようです。もはや新鮮さはなく、好みで選ぶ時代に入ったといえそうです。

6

スーパーバックトゥザフューチャー2

東芝EMI／7月23日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

スケボーに乗って走り回る、シンプルな横スクロール型アクション。回転ジャンプで敵を倒す。

←スピードに乗って突っ走る快感がゲームの基本

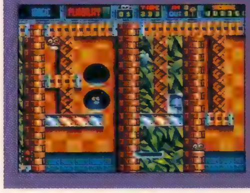
タイトルを見て、壮大な時間ドラマをどう表現するのだろう、と期待したら、普通のアクションゲームでした。スケボーで突っ走るスピード感はそこそこあり、そこが本質だと思うのですが、どうもその設定を活かし切れていない。助走後のジャンプでも通常のジャンプと変わらないし、アクションもシンプル過ぎて飽きがきやすい。工夫がほしいところです。

5

パティームーン

バリエ／7月30日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：パズル■ROM完成度：90%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P交互可

スライム状の生き物が主人公。奇妙な操作感覚のアクションゲーム。ややパズル性もある。



←ぴょんと跳ねたり、ぺたっと地面に同化したり

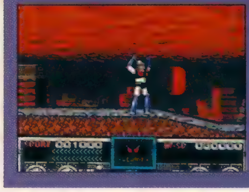
アクションや操作が独特のものであるためか、すっと入っていける分かりやすさに欠ける面があります。シンプルなゲーム性だけに、これは大きな欠点。ボタンの配置だけ理解すれば、あとは自然に入っていける、という作りにしてほしいものです。せめて最初のステージを練習用に設定するとかね。一度理解できれば、それなりに楽しめるんだけど。

5

マジンガーZ

バンダイ／6月25日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

なつかしのヒーローが、SDならぬシリアス設定で登場。横スクロール型のアクションゲームだ。



←ブレストファイヤー等の必殺技も出せるのだ

マジンガーが歩いてる様なんか見ていると、懐かしくていいですね。最近流行のSDものではなく、原作本来の味を活かしたゲーム設定が新鮮です。ただ、予想される対戦格闘ものではなく、スクロール型アクションなので、ゲーム内容はちょっと原作とは違ったイメージになりそうです。ブレストファイヤー等、数々の得意技もちゃんと再現しています。

—

ソニック・ウイングス

ビデオシステム／7月発売／¥8900
■容量：10M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

スピード感のある縦スクロールシューティング。自機を4種から選べ、それぞれパワーアップ内容が異なる。

←敵機、敵弾ともにかなりの量が画面内に出る

よくいえば硬派のシューティングということになるんでしょうが、難しさを、ひたすら量で押しまくることで表現しているのはどうかと思います。パワーアップが進めばバランスも取れてきますが、アイテムは取りにくいし、固いターゲットは多いし。シューティングにマゾヒスティックな快感を求める人ならいいんでしょうけど。スピード感はあります。

5

WWFロイヤルランブル

アクレイムジャパン／7月23日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

実名レスラーたちのリアルな動きが魅力のプロレスゲーム。技のバリエーションも増えている。

←キックひとつ取っても、操作感に「重み」がある

全体には結構いい加減な作りだと思うのですが、嫌いになれません。レスラーの体重を感じさせる重厚な動きと操作感覚が、ちょっと微妙だけど実にいいのです。感覚的な話に終始して申し訳ないのですが、動きのタイミングとか、結構研究してるんだと思います。私はこの種の動きに弱い傾向があるので、ちょっと過大評価気味かも知れませんが。

7

宇宙の騎士テッカマンブレード

ベック／7月下旬発売予定／¥8800(予)
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

横スクロール・シューティング風のステージを抜けると、対戦格闘風のボス戦に。変則型のアクション。

←何度か攻撃を受けると、武器を落としてしまう

最初の横スクロール面は、手に持ったブレイドを中心的な武器として使う、変則的なシューティング。そして1ステージの終わりまで進むとボスが登場し、対戦格闘アクションのボス戦に入る、という構成です。ボス戦では自分も敵も剣のような武器を持っていて、攻撃を受けるとこれを取り落とすことも。単なる格闘ものとはちょっとだけ違うみたいです。

—

仮面ライダーSD

ユタカ・バンダイ／7月発売／¥8800(予)
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

SDシリーズながら、内容を仮面ライダーに絞った1作。サイクロン号とショッカーのチェイスが熱い！

←チェイスシーン。相手の横腹にケリを入れろ！

またもSDキャラの格闘アクションか？　と思いきや、いきなりのバイク・チェイスにびっくりさせられます。横スクロールで妨害ありのバイク・チェイスというのは、あまり例のないジャンル。その後の展開にも変化があり、楽しく作られています。仮面ライダーのオールド・ファン向け、とはいい難いけれど、主人公が絞られたSDものも珍しいですね。

—

PC ピーシーエンジン

『カブ伝』『CD電人』そして『卒業』と、アキはしないのだが…

メインの3作共に純オリジナルというわけではないところが気になるところ。ところで、年末あたりでPC業界も活性化しそうだ。例のカードがカギ。詳しくは次号で。

こだわりの点数評価

- 10 ……年に1本あるかないか！
- 9 ……タイムワープする程熱中
- 8 ……名作、買い得ソフト等々
- 7 ……おっ、やるじゃんかさぁ
- 6 ……まあ、こんなもんでしょ
- 5 ……甘い作りが目につくぞ！
- 4 ……方針がずれてるんじゃ？
- 3 ……制作者にプライドがない
- 2 ……販売会社にプライドなし
- 1 ……味のある、クソゲーです

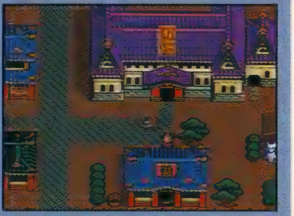
●辻猛 有辻事務所代表。何よりも技術に重きをおいた評価に定評がある。'65年4月17日生

天外魔境　風雲カブキ伝

ハドソン／7月10日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

『天外魔境II』のサブキャラであったカブキ団十郎を主人公に仕立てた、『天外魔境』番外編RPG。『天外魔境I・II』のキャラが出演する。今回の敵は、『I』でマサカドを復活させようと企んでいた大門教。京の女達をさらって行ったため、カブキが自ら進んで大門教と戦って行くのでありました。戦闘は横からの視点に変更。オリジナルキャラも多数。

↑オロチ丸からの手紙を読むカブキ。ストーリーのテンポはさすがにいいぞ



↑フィールドのキャラやBG（背景）もとっても良くなった

戦闘がイマイチかな

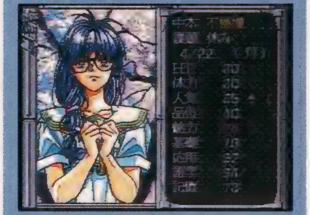
と、見出しには書いてみたものの、これぐらいしか問題はなかった。それぐらい完成度の高い作品に仕上がっているんすよ。細かい所を見て行くと、ビジュアルシーンに関してはほぼ問題なし。肝心なところは、ちゃんとCD音源を使っているのでアニメを見ているのと変わらない感じがします。1回の読み込みで、よくここまでロングで回せるなあと感心してしまうぐらいですよ。あとはムダな戦闘もなく、イジワルなトラップもなく、ダンジョン等の作りも『天外II』と比べてみれば易しめに作ったんだなあ、と感じます。戦闘の魔法効果表示のところがちょいと気になるところですけどね。ま、『天外』世界の観光旅行のつもりで気軽に楽しめる作品と言えましょうて。

8

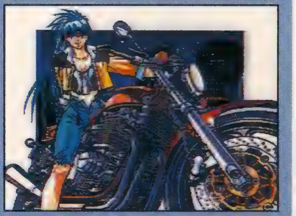
卒業 〜グラデュエーション〜

NECアベニュー／7月30日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パソコン版でも未だ大人気の育成シミュレーションゲームの移植作。プレイヤーは、清華女子高3年B組の担任教師となり、5人の生徒を無事卒業させるべく一年間彼女達の指導をする。パソコン版にかなり忠実に移植されているうえPCエンジン用に新たにイベントやグラフィックが追加。もちろん卒業後の進路にも数々の職業が追加されている。



↑5人をバランスよく指導しないとすぐ不機嫌になったり病気になったりと大変



↑夏休み中でもいろいろな事が起こるがちゃんとした指導で一流大学合格へ

めざせ全員一流大学合格？

パソコン版からの変更点は運動会等のイベントの画面構成が変わったぐらい。が、見やすくなってるので特に問題なし。グラフィックで変更のあるシーンもあるが、これも特に異議はないだろうて。ただ、違反が見つかって評価が下がるという事がある。「ここまで来て〜」という感じでちょっと辛いかもね。ゲームとしては面白いだろうけどさ。他にも追加のイベントがあるが、PCエンジン版の目玉として「ラブレターモード」なるものがある。ある特定の条件が揃った時に起こるイベントだが、これに挑戦してみるのも面白いかも。スケジュール消化が慣れないと少しうっとうしいが、ハマれば何度でも楽しめるでしょう。AVギャルを目指す、なんて事ないようにね。

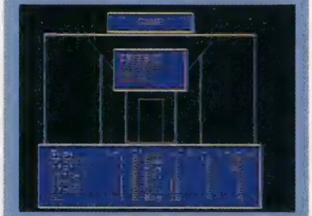
6

ウィザードリイ I・II

ナグザット／7月23日発売／¥8400
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

以前発売された『V』に続くPCエンジン版『ウィザードリイ』第2弾。今回は原点に戻り『I』、『II』をカップリングしての登場。パソコン、FCでの大ヒットが示すように、その優れたゲーム性は既に実証済み。未だ『ウィザードリイ』未体験の人は、これを機会にリルガミンの住人になってみてはいかがだろうか……？

↑シンプルではあるが、奥の深いゲーム性にハマればもう抜けられない



↑お約束の線画モードをはじめ、各種オプションも充実

原点を知らぬ者達へ……

『ウィザードリイ』に関しては、数年前に発売されたFC版が、元祖のパソコン版さえ凌駕する高い完成度を誇っており、正直今更PCエンジン版で再挑戦しようとは思えない。と、言うわけで本作は『ウィズ』初心者、または『V』で初めてプレイした人が、初期の名作を体験するための作品といった感が強い。オートセーブのON、OFF機能を付けたり（緊張感にはイマイチ欠けるが）、魔法効果やワープゾーン等で画面がフラッシュするなど、他機種との差別化もいちおう成功は収めていると思えるし、心配していたCDのアクセスも最小限に抑えてあり、総合的なプレイ感覚はFC版と大差がなく非常に良好。ただ、グラフィックには多少の不満が残る。

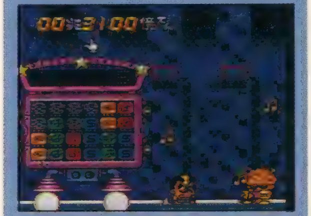
6

CD電人 ロカビリー天国

ハドソン／7月30日／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

おなじみ電人シリーズの最新作。今回はHuカードではなく、CDで発売される。基本は横スクロールのSTGだが、縦移動の場面もプラスされている。電人のウリである合体パワーアップも充実している。ニギリのネタで攻撃するニギルンダーや歌って？攻撃するウナルンダーなどなど。あとは小さくなったり、ため撃ちできるようになっている。

↑敵にいじめられている仲間を助けて合体するのだあっ！



↑合体しとかないとボスキャラとの戦いがツラくなる。あたりまえだけど。

スカッといける！

まあ、いつもの通りの『電人』なわけだが、やはりCDを使ったせいか、全体的に余裕のある作りって感じがするね。ウリのひとつである電人合体もバカバカしくって楽しいしさ。でも、ちょっと強力すぎちゃうかなって感じはした。でもユーザーは、ソルジャーシリーズやコンパイルのSTGのように、ガンガンに難しいものを『電人』に求めているわけではないから、これはこれでいいんだろう。つまり、難しくって一部の人しか楽しめないような作りをしてしまってはいけないわけだ。その点でいうと、合体ワザの他にも4つ+？のステージ構成やザコキャラにも細かい配慮がなされているので、なんの気がねなく楽しめてしまうのはすごいところなんでしょうて。ほめすぎかな？

8

1552天下大乱

アスク講談社／7月16日発売／¥8800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

上級者向けの戦国SLG。戦略や戦術を本格的に行うための設定がなされている。プレイヤーは戦国武将となり、領土拡大はもちろんの事、人心の把握、朝廷工作による威信上昇、ガセネタと真実を見分け、そして国を安定して運営していく。モードも戦闘がメインのショート、始める年数を3つの中から選べるキャンペーンモードなどを揃えている。

↑これが通常画面。マウスを意識して作られているが、うまくリンクしていない

↑戦闘画面。本物の地形を真似て作られているようだが、生かしきれてない

コマンドが悪すぎるぞ！

はっきり言わせてもらうなら、この戦国SLGは「いまイチ」な作品であります。具体的な理由を述べましょう。このSLGの狙っている方向性は良いのです。しかし、システムがそれにまったくついていってないんですよ！　いくらやってもしっくりこないコマンド群、見づらいグラフィック、そして致命的なのが、現在の自分の状況をうまく把握する事ができない、という事であります。特に、現在の自分の状況、例えば軍構成、侵略状況、町等の状況などはパッパッと見れてしかるべきなのに、変に間をとっているものだから非常にかったるく感じてしまうのであります。単純に言えばセンスが悪い！と言う事でしょうね。設定に凝ってもプレイしづらいのではアカンです。

3

原由子の眠れぬ夜の小さなお話

NECホームエレクトロニクス／7月30日発売／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

サザンオールスターズの紅一点、原由子原作の『眠れぬ夜の小さなお話』がそっくりそのまま遊べるメルヘンアドベンチャーゲーム

←あの昔なつかしいパックマンゲーム？も登場

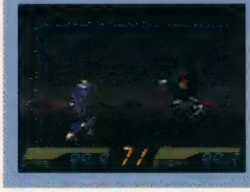
ゲームで「遊びたい」と思うならこれは薦められるモノじゃない。なぜなら、遊べるゲームだったらそこら中にあきるほどあるからだ。格闘ゲームであるわけじゃないし、面白い脚本があるわけでもない。ただ、ストーリーも音楽も原由子が手掛けただけあって、彼女自身の世界が広がっている。のほほ〜んと見て楽しむ、絵本ソフトもいいかもね。

—

ブラックホールアサルト

マイクロネット／7月23日発売／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■2P対戦可

メカを使った格闘ゲーム。起動メカと呼ばれるヒューマノイドタイプのメカを操って格闘をする。必殺技あり。ビジュアルに力が入っている。



←メカの出来はいいんだが視認性が悪すぎる

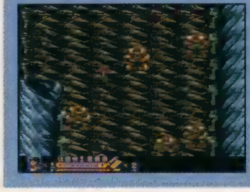
格闘ゲームブームだけに、メカを使った優秀なものがいつ出てくるかと期待しているのだが、残念ながらこの作品は期待には応えていない。一番良くないのは、背景にキャラが溶け込んでしまい、認識ができづらい事だろう。さまざまな技もあえてコマンドを入力して使ってやるような必要性はない。メカならではの技がもっとほしい所だ。惜しいなあ。

5

ミスティックフォーミュラ

マイクロキャビン／7月23日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

キャラを操作して、敵をショットで倒しながら進むというアクションシューティングゲーム。ビジュアルシーン多数あり。



←こんな画面じゃ楽しく遊べないよなあ

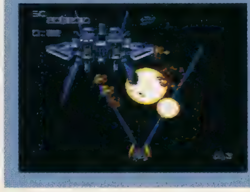
ううむ、これは非常に問題の多いゲームだ。まず、アクション部分にセンスがない。致命的なのはプログラマーに力量がない事だろう。当たり判定や敵キャラの動きなどが不自然で、ちゃちいぞ。キャラグラフィックもいただけない。もっと輝度の差を出さないと、背景に埋もれてしまうじゃないか！　でも、ビジュアルはいいんだよなあ…。

4

サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル

ナグザット／7月23日発売／¥4980
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

ナグザット夏の大会用ソフト。通常のネクスザールと規定タイム内で何点とれるか、というモードと5分で100万点目指すモードがある。



←とにかく破壊しまくって得点を稼ごう！

これは、昨年発売された『ネクスザール』に、大会用のタイム＆スコアアタックモードが付いたものだと考えればよいです。まあ、普通は5分で何点取れるかが勝負なんだけど、目標点数に達するタイムで争うスコアアタックモードが新しいのかな。よく考えてみれば同じ事なんだけどさ。リメイクといえばそれまでだけど、安いから中古買うよりいいでしょ。

6

MD メガドライブ

夏休み前の時期ゆえか小粒なれど堅実なソフトが出揃っている

いわゆる大作はないけど、どれを見ても確実性の高いソフトが揃った。中でも『ザ・スーパー忍II』がよろしい。問題はあるけど『モンキーアイランド』も捨てがたいなあ

こだわりの点数評価

- 10 ………一生モノの価値あり
- 9 ……面白くってサイコーだっ
- 8 ………実によくできている
- 7 ……一定の水準に達している
- 6 ………この点で当たり前
- 5 ……何かが足りないのだが
- 4 ………商品になる一歩手前
- 3 ……これ、ホントに売るの？
- 2 ………論外
- 1 ……不良品、商品にあらず

●成沢大輔　CB's Project代表。ゲームを愛する故の辛口批評が持ち味。　'65年9月29日生

ザ・スーパー忍II

セガ／7月23日発売／¥6800（予価）■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

かつての大ヒット作の続編。横スクロールタイプのアクションゲームだ。主人公は前作と同様にジョー・ムサシで、基本システムに大幅な変更はない。面の構成にバラエティがつけられ、馬に乗って戦うシーンなどが付け加えられたほか、ダッシュ斬りや三角飛びなどのアクション面にも新しい味つけが取り入れられている。グラフィックも強化された。

↑手裏剣はアイテムを取るか、時間がたてば増える。でも無駄に使うと苦しい

↑地面から這い昇る、炎で形どられた龍。忍術はボス戦で絶大な威力がある

名作の続編にふさわしい

今月の目玉作だろう。『ザ・スーパー忍』は、4年ほど前のメガドライブ年末攻勢の1作として発売され、いまだに通用するゲーム性のソフトとして長く讃えられている。おそらくこれまでに発売された全メガドライブのアクションゲーム中でも、3本の指に入るだろう。

その続編である本作もじゅうぶんにユーザーの期待を裏切らない出来だ。アクションの質そのものに変化はないが、数が増えたことによる不都合はなく、よりマップフィーチャーに工夫が見られるようになった。これが何ともうれしい。とにかく軽快で、操作に慣れていく感触が手ごたえとして残るのだ。

全体にやや難しくなっているが、敵の攻撃が厳しすぎるのはどうか。

8

ゴールデンアックスIII

セガ／6月25日発売／¥6800■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

セガの看板格闘アクションシリーズの3作目。I、IIの時代から数百年後という設定で、選べる自キャラクターの数は3人から4人へ変更され、獣人や巨人などが新たに加えられている。アクションそのものの基本システムは前作同様だが、マップのフィーチャーや敵のデザインは一新され、システムだけを積み替えた別ゲームの印象が強い。

↑動いている車の上から落ちるとそれだけでアウト。ダッシュするときは注意

↑モンスターの乗り物はいくつか種類がある。これは最初に登場するが弱い

決して悪くはないけれど

まあ、セガ伝統のシリーズだけに固定ファンもそれなりにいて、力が入っていないわけじゃないんだろうけど、どうも物足りなさが残る。

まずキャラクターのプロポーション。『I』のシェイプされて迫力のある体形よりもやや野暮ったく、肉付きはいいけどズンドウ型になってしまっている。はっきりいってあまりかっこよくはない。せいぜい獣人ジャガーマンが目立つ程度である。

フィーチャーやアクション面でもしかるべき工夫は見られるのだが、さしたるインパクトはなく、〝続編ならではの新鮮さ〟は薄い。

確実に水準には達しており、悪くはないのだが、こうしたシステムのゲームはすでに大量に存在するのだから、もうちょっと工夫ほしかった。

6

ロードラッシュII

EAビクター／7月23日発売／¥8900■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P同時可

ジェネシスから移植された3Dバイクレースゲームの続編。たんなるレースゲームではなく、対抗バイクに対して殴る蹴るなどの攻撃ができるのが特徴。アメリカ各地の公道で14人のライバルたちと争い、25種類あるすべてのコースで3位入賞することが目的だ。上位に入賞すると賞金がもらえ、高性能のバイクに乗り換えることができる。

↑パンチ、キック以外にも、敵から凶器を奪って攻撃することができる

↑白バイには注意！　罰金を取られたうえ、レースも棄権してしまうことに

これぞゲームの醍醐味だ

思えば昔のゲームってのはこんな豪快無比なシステムが多かった。リアリティなんてのは無視で、とにかく異常なシチュエーションとユーザーが喜ぶゲーム性を与えればよかった。特に後者が重要で、〝ゲームってのは異世界のことなんだから、その場だけ楽しめればいいじゃん〟のごとき思想に支えられていたのだ。

果せるかな、この『ロードラッシュII』はそんなゲームである。バイクレースという素材を使いながら、蹴る、殴る、ふっ飛ぶという現実一切無視の姿勢であり、それはバイクレースゲームの新しい可能性を示唆しているのだ。

前作よりグラフィックは進歩しているが、コースがやや単調になった印象はぬぐえないのが難点だろうか。

7.5

モンキー・アイランド

ビクターエンタテインメント／7月30日発売／¥8800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：95%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

ルーカスフィルム制作のアドベンチャーゲーム。映画的な視点と油絵のようなグラフィックが特徴的。会話の内容は選択式になっている。

←会話時のアップ画面。人の表情は数多くある

一種独特なシステムで、グラフィックも含めてきわめて斬新である。操作系がやや重く、カーソル移動が遅いことやアクセス回数が多いなど、いくつか難はあるのだが、先を見たくなる欲求をストレートに起こさせるゲームでもある。グラフィック、スクリプトとも一流で、ルーカスフィルム制作はダテじゃない。賛否は分かれそうだが、私は高く評価したい。

7.5

バリアーム

ヒューマン／7月下旬発売／¥7500
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

オリジナルの横スクロールシューティング。アイテムによって自機は戦闘機からロボット形態に変形し、敵の攻撃を1回だけ防ぐことが可能。

←最大17の多重スクロールがなめらかに流れる

ここのところ、それなりに評価できるシューティングゲームが何作か発売されたが、この『バリアーム』もしかるべきレベルにあるといえよう。ただ、全体的にこじんまりしていて、とりたててインパクトが感じられない。フィーチャーにもうひと工夫あればよかったのだが。グラフィックがまずまずの水準にあるだけに、なおさらもったいない気持ちだ。

5

Aランクサンダー

RIOT／6月25日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

メガドライブオリジナルの特撮風アドベンチャー。"仮面ライダー"＋"ガイバー"的な作りだ。全部で8つのシナリオから構成されている。

←カードの色、絵柄によって攻撃内容が異なる

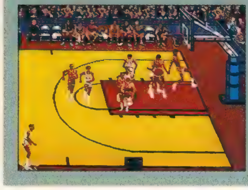
ゲーム自体は相変わらずのテレネット調で、アニメーションと通常フィールドシーンのギャップの大きさとアクセス回数の多さに閉口させられるし、戦闘シーンはかったるく続く。もっとシステム面での煮詰めがほしい。しかし同様のゲームの多くがアニメノリに対し、特撮ノリである点にセンスを感じる。テーマソングのノリにはおもいきり笑わせられた。

5

NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ

EAビクター／7月30日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

NBAの公認を受けたプロバスケットボールゲーム。選手とチームはすべて実名で登場し、自分の好みでカスタムチームを作ることができる。


←豪快なダンクシュート。動きそのものはリアル

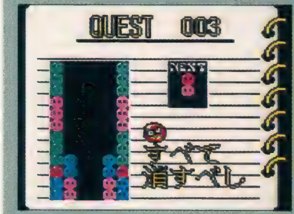
それにしてもどうしてバスケットボールのゲームってのはかったるいんだろうね。実名を使おうと何だろうと、スピード感こそ命のスポーツにおいて、ぎくしゃくした動きはマイナス点以外の何物でもない。これ、バスケが盛んなアメリカならウケるかもしれないが、日本のユーザーは？マークをつけてしまうのではないか。安易に持ってくるだけじゃダメ。

3

なぞぷよ

セガ／7月23日発売／¥15800(予価)(ゲームギア本体と同梱)
■容量：1M■ジャンル：パズル■ROM完成度：90%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

ゲームギア版「ぷよぷよ」のモードのひとつだった「なぞなぞモード」が独立して1本のソフトになった。といっても、このソフトは夏から出荷されるゲームギア本体と同梱で発売されるもので、単品での発売ではない。出題される「すべて消せ」などの条件を達成すればステージクリア。計100問が用意されているほか、自分で問題作成もできる。



↑序盤の問題はスタートしてすぐに達成できるものが多い。最初のぷよがカギだ

↑エディットモードではぷよの配置、達成条件、落ちてくる順序などが設定可能

ぷよぷよ初心者にうってつけ

どうやら『ぷよぷよ』は究極的な落ちものパズルのようで、私の周りにも中毒者が続出している。中にはとんでもないテクニックを使うプレイヤーもいるらしく、ほとんど『ストII』の域まで達しているようだ。

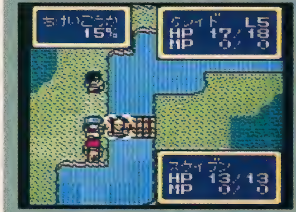
この『なぞぷよ』はゲームギアの同梱ソフトだが、なるほど戦略としてはかなりすぐれているといえよう。『ぷよぷよ』自体の完成度はきわめて高いのはいうまでもない。その一シークエンスであるなぞなぞモードもしかるべきレベルにあるし、『テトリス』よりもやや複雑な『ぷよぷよ』の基本を知るにはこれ以上適した方法はない。これでハマったユーザーが『ぷよぷよ』を購入するというわけだ。なるほど、見事な戦略だ。単体でもほしくなるほどだもの。

7

シャイニングフォース外伝II

セガ／6月25日発売／¥5500（予価）
■容量：4M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ゲームギアオリジナルのRPGシミュレーション続編。時代は前作から2年後の設定で、敵に奪われた「破邪の剣」を取り戻すことが目的だ。速さの数値の高いユニットから移動、攻撃をし、全員が行動し終えたら1ターン終了というシステム。レベルを上げれば他の職業にクラスチェンジができ、より強いユニットに成長できる。


↑ランスを持っているユニットは直接、間接攻撃の両方ができるぞ

↑飛行ユニットの大コウモリ。障害物を越えられるうえに、眠らされることも

システムは基本的に変化なし

……というのを、否定的には取らないで欲しい。そもそもこのシステムはとてもよくできているのだから。シナリオをのせ替えただけなので、安直な感じはするけどね。

前作の2年後に当たる、新しいシナリオで物語は語られる。前作にも登場してるキャラはもちろんここでも登場する。前作をプレイしていれば、キャラクター同士の関係が見えて余計に楽しめる。

ゲームのバランスも変わらず、とことん優しく作られてる。経験値稼ぎも簡単にできるし、敵の動きも単純。むずかしいシミュレーションに挑戦するのもいいが、やたらと時間ばかりかかるし、これくらいの難易度だと誰にも手軽にできるのは魅力。ちょいと物足りないけど。(塩田信之)

7

GB ゲームボーイ

スポーツゲームが流行にのってたくさん発売されますよ！

スポーツゲームが5本もリリースされる今月。そのなかに交じって、GBフリーク待望のRPG『ゴッドメディスン』が登場！ 久々のRPGだけにちょっと注目!!

こだわりの点数評価

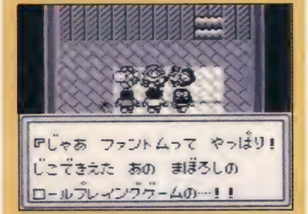
- ⑩…超おすすめ／絶対買え!!
- ⑨…買ってソンなし!!
- ⑧…かなりのレベルだ／
- ⑦…水準以上じゃないかな
- ⑥…満足できるデキ
- ⑤…もう少しだね
- ④…ファンならお試しあれ
- ③…これで出しちゃいます？
- ②…始めから構成し直せ／
- ①…す、すごい…。何これ？

●清野義孝 どんなソフトでも必ず長所を見つける。アイドル、アニメバカ。'69年12月18日生

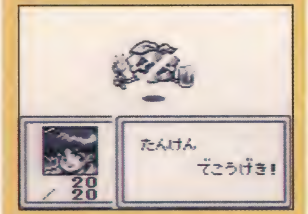
ゴッドメディスン

コナミ／7月20日／¥4500
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ゲームの世界とつながってしまった現実世界と『ファントム』という名のゲーム世界が舞台の、ファンタジーRPG。魔王に倒された勇者の意志を受け継ぐ3人の小学生、ナオト、ケンスケ、ミキが主人公で、2世界を支配しようとしている魔王を倒すのが目的だ。練り込まれたストーリー、壮大な物語を予感させるサウンドが印象的な作品。



↑現実世界に住んでいる3人の小学生が、ふとしたことからゲーム世界で魔王退治



↑武器による攻撃や魔法での攻撃はしっかりアニメーションで演出されている

細かな配慮もされてるぞ！

さすがだね、と感心したのはまず、どうしてゲームをプレーしていくのかをわからせる演出。いきなりゲームの中へポン！ と放り投げる作品が多いだけに、理由をハッキリオープニングから見せてくれるのには感心した。唐突じゃないから違和感なく物語の中へ入っていけるんだ。

ゲームの世界と現実世界がつながってしまったという設定も、強引さを感じずうまくストーリーとして組まれているし、武器や防具を買うときに誰が装備できるのか、どのくらい強さが上がるのかなども表示される。また、レベルが上がるとHPはマックスまで回復しているなど、誰がプレーするのかしっかり考えたうえで作られているぞ。最近見ない親切さを感じるRPGだ。ほめすぎ？

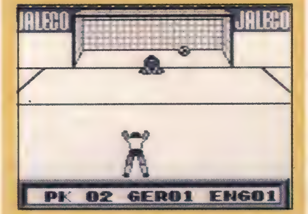
7

J(ジャレコ)・カップサッカー

ジャレコ／7月23日／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

今人気絶頂のサッカーをゲーム化。全16か国のチームが登場し、世界の頂点目指して試合を行う。モードは1P専用、16チーム最強を目指す『スーパーカップ』、2P対戦可能な『エキシビション』、PK対戦ができる『PK』の3つ。フォーメーションも4つのタイプから選択できるようになっている。クォータービューを採用したサッカーゲームだ。

↑クォータービューが、今までのゲームとの差別化を計っているんだ



↑PKモードで、ゴールキックだけの楽しさを味わうこともできる

画面切り替えが見づらい

ボールの高さでフィールドの全体画面が映し出されたり一部が出たりする、今までとはちと違った画面の見せ方をしている、考えられているサッカーゲームだ。でもはっきりいって、この新要素のせいで画面が見づらい。見せ方を今までにないモノにと変えようと苦労したのはわかるけど逆効果。見にくくなっているだけだった。なにせボールを蹴るたびに画面が切り替わってしまうんだ。

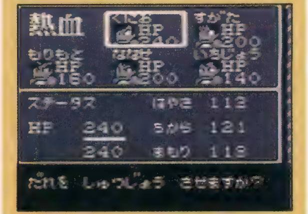
新方式のゲームができるのはうれしい。が、もう少し考える余地があったと思う。残念。オプションで時間を変えられたり、ルール変更できたりと細かな所まで配慮されているだけに、ほんと、残念だ。ただし、新しいことにチャレンジする、前向きなメーカー魂、姿勢は十分伝わった。

5

びっくり熱血新記録！ どこでも金メダル

テクノスジャパン／7月16日／¥3800※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

FC版で人気だった作品のGB化。水泳バトルロイヤルのかわりにカサ争奪高跳び込みを加えた、全5種目でメダル数を競いあう。チーム数は5つ。そのうちの4チームから好きなチームを1チーム選び、対戦していく。モードは全5種目戦うトーナメントや、3種目選んで対戦するショート、好きな種目で遊べる練習と、3つ用意されている。



↑どのチームを選ぶかで勝負は変わる。メンバーの特徴を探ってから選べ！

↑新種目のカサ争奪高跳び込み。とにかくカサを手に入れるために攻撃するんだ

もっとわかりやすく

もうゲーム的には問題なく、安心して遊べるソフトとして定着しつつある熱血シリーズ。5つの楽しい競技でメダル数を多く勝ち取るゲーム性も目的も、操作性もグラフィックも、ほとんど問題ない。友だちとの対戦バトルもかなり燃える。と、よくできていると思う。でも、これだけの質を保っているソフトだからあえていいたい！ 〝もっとわかりやすく、もっとやりやすく作って欲しい！〟と。

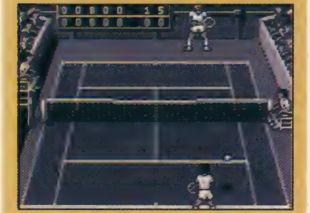
練習モードをつけて競技を把握させるようにしているのは親切だけれど、どう操作すれば何ができるのかがわからないから結局調べなくてはならない。熱血シリーズは手間なくスグ遊べるのがウリなのだから、もっとわかりやすく作ってほしいな。

7

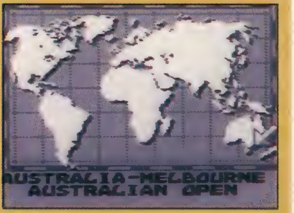
ジミー・コナーズのプロテニスツアー

ミサワエンターテイメント／7月発売予定／3900円※
■容量：512K■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■コンティニュー：パスワード■2P対戦可

今も活躍中のトッププレイヤー、コナーズの名を冠したソフト。全世界を転戦するプロテニスプレイヤーになって、賞金獲得とランキングの上位入賞をめざす。トーナメント制ではないので、勝敗に関係なく次の試合に進めるのだ。マシーンの射ち出すボールをひたすら打つプラクティスモードと、通信ケーブルを使った2人用の対戦も用意されている。



↑ボールの落下点に近づいたら、連射していればちゃんと相手コートに返せる



↑オーストラリアやヨーロッパなど、各地で開催される大会に参加するのだ

テニス初心者にもオススメ

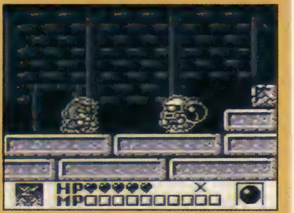
キャラクターは相当に力が強いらしく、ボタンを連打するとラケットをブンブン振りまわす。ネットにくっついて連射すれば、近くに来たボールをほぼ確実にボレーで返せるぞ。ボールの飛ぶスピードが遅めなせいもあるけど、空振りの心配がなくて助かる。実際のテニスなら、一度空振りしたボールを打ち直すなんてことは不可能なんだけど、ね。相手の選手もそんなに強くはないし、試合を1セットマッチにすればサクサク進んでいける。他のテニスゲームとはここが違う、という特徴には欠けるが、肩ヒジはらずに遊べるのが長所だ。ただし、対戦だとネットをはさんでボタンの連射競争になっちゃうかも。（このページのレビューは、わたくし神子島が担当します）

6

ザ・グレイトバトル外伝 鉄球ファイト！

バンプレスト／7月30日発売／3980円
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：60％■バックアップ：なし■1P専用

ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムなどのSDヒーローが活躍する『ザ・グレイトバトル』シリーズのゲームボーイ版。鉄球神セイントスフィアから武器をさずけられたヒーローたちが、復活した鋼鉄魔王ダークアイアンを倒すべく死闘をくりひろげる。射程距離や攻撃方向の異なる7種類の武器を使い分け、アクションステージを進んでいくのだ。



↑鉄球を投げつけて攻撃するのが基本パターン。鉄球はこちらに戻ってくる

↑攻撃すると落下するブロックを使って、トラップの上に足場を作っていくのだ

頭を使わずに遊べるぞ

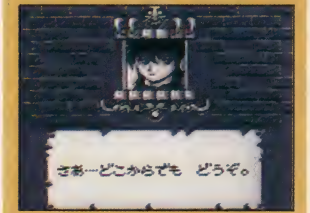
サンプルでプレイできたのは序盤の2ステージだけだが、もともと長寿のシリーズだけに手慣れた作りだ。敵キャラはみんなどっかで見覚えのあるような連中だし、4人のヒーローをとっかえひっかえしながらプレイできるから、スーファミ版からのファンも安心して楽しめる。ところどころに自分で足場を作って進む場所があるけど、たいしてむずかしくないから難易度もまあ適当だろう。個人的にはあんまり好みじゃないSDキャラも、ゲームボーイの画面だとけっこうなじんで見える。いま倒したばかりの敵がいきなり復活してくるのはちょっと納得いかないとしても、ゲームバランスがくずれるほどでないから、SDシリーズファンの人なら買って損はないと思うぞ。

—

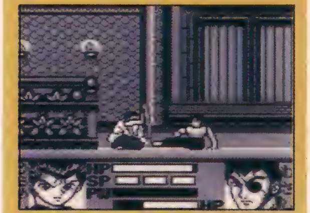
幽☆遊☆白書

トミー／7月23日発売／3980円
■容量：2M■ジャンル：格闘アクション■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■2P対戦可

TVアニメも放映されている人気コミックスをゲーム化。原作から、霊光波動拳継承者選考会と妖魔街の四聖獣の2つのエピソードをピックアップしている。幽助・桑原・蔵馬・飛影の4人から1人を選び、敵と1対1で勝負するのだ。各キャラクターは通常攻撃の他に、霊力を使用して放つ必殺技を持っている。コンピュータや友達との対戦も可能だ。



↑試合開始前に表示される、キャラクターのセリフにも個性がよく表われている



↑✚ボタンの下＋Bボタンで出せる足払いが、けっこう強力で使いやすいぞ

単純化しすぎが問題かも

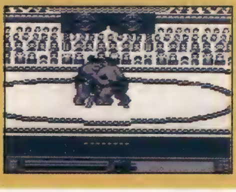
攻撃も必殺技もボタン一つで出せて、しかもけっこういろいろな動きを見せてくれる。勝つと〝決め〟のポーズをとるところなんか、幽☆遊らしくていい味出してるぞ。でも操作系を簡単なものにしたせいで、いまひとつ深みに欠けるような気がする。もうちょっと格闘ゲームっぽいシステムにしてもよかったのではないだろうか。まあ、2、3回プレイすれば完全に操作をマスターできるっていうのも悪くないけど。他の点ではほぼ文句なしの仕上りだ。ストーリーは長丁場だけど、途中のサブゲームで回復やアイテム補給ができるし、対戦では4人の中で誰が強いかを決める楽しみも味わえる。自分でマンガのストーリーを体験したいファンにオススメのソフトだね。

6

ああ播磨灘

アスク講談社／7月23日発売／4500円※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■バックアップ：パスワード■1P専用

さだやす圭原作のコミックスをゲーム化。常識破りの力士、播磨灘を操作して白星を積み重ねていく。簡単に出せる多彩な決まり手が魅力。



←画面下の軍配が点滅したら技をかけるチャンス

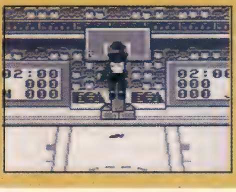
パワーがたまれば、確実に技が出せるのがうれしい。技が失敗したり、返されたりすることはないから播磨灘の強さをじゅうぶん堪能できるぞ。三役以外の相手に負ける可能性はまずない。負ければ引退でゲームオーバーになっちゃうから、このくらいは当然かもね。相手を土俵にたたきつける快感と、絶対に負けられないというスリルを同時に体験できるぞ。

7

マイケル・ジョーダン ONE ON ONE

EAビクター／7月16日発売／3900円※
■容量：512K■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■1P専用

NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンとラリー・バードをフィーチャー。1対1の簡略版バスケットやダンク合戦などで遊べる。



←角度とタイミングによって多彩なダンクが出る

正式コートの半分だけを使う試合だから、ゲームボーイの画面でも狭苦しく感じない。キャラクターも大きくて、1対1のぶつかりあいはけっこう迫力あるぞ。ただジャンプがやけにゆっくりなのが気になる。間違えてジャンプすると、敵がゴール前に余裕で走りこめるほどの間滞空するのはちょっといただけない。ジャンプが長いぶんダンクはハデだけど。

6

FC ファミコン

『ぷよぷよ』が再登場 ディスクからの復刻は ブームとなりえるか?

『ぷよぷよ』が長い旅を終えて帰郷。カートリッジとして復刻発売される。ディスクシステムは名作が多い。他のメーカーも、復刻版の発売を検討してほしい。

こだわりの点数評価

- 10……絶対に購入する価値あり
- 9……定価で購入して損はなし
- 8……誰でも楽しく遊べる作品
- 7……あと一歩のツメがほしい
- 6……興味があるならばどうぞ
- 5……無難に作られているが…
- 4……基本はしっかりしている
- 3…………購入する価値はなし
- 2………見るべきところはない
- 1…………とても遊べない作品

●佐久間亮介 ゲームはSLG以外、何でもこなす。趣味はリングスの観戦。'72年5月10日生

FC原人

ハドソン／7月30日発売／¥5800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

PCエンジンを中核として展開されてきた『原人』シリーズがファミコンにも登場。様々な表情を持った、ユニークで愛らしい原人を操作して、原始の世界を冒険するアクションゲーム。頭突きによる攻撃で、行く手を阻む原始生物を蹴散らして進んでいく。主人公の基礎動作を学べるミニゲームもゲーム中にあり。ライフ+残機制となっている。

↑原人を操って、原始の世界を冒険する。様々な表情を持つ原人は、かわいらしい

↑ゲームの流れにスピード感を持たせるべき。せっかくの個性派キャラなのに…

テンポの良さを重視すべき

まず、PCエンジン版と比較するのは避ける。ファミコンとPCでは、ハードの性能差もあり、フェアではないからだ。ひとつのゲームとして、原作を考えずに評価する。

スピード感——テンポの良さが、プレイ中に感じられないのが難点。この手のアクションゲームとなると、どうしても『スーパーマリオ』を思い出さずにいられない。あのゲームには、プレイヤーを引きつけるテンポの良さを、終始感じられた。僕はこのテンポの良さこそが、こういったタイプのアクションゲームの魅力だと思っている。『FC原人』からは、これが感じられない。プレイ中にもどかしくなってしまうのだ。強い個性を持つ原人が、もっと画面内で暴れ回ってもいいのでは？

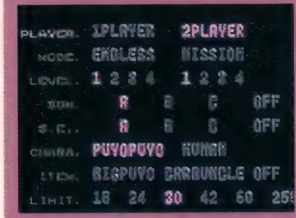
6

ぷよぷよ

徳間書店インターメディア／7月23日発売／¥5900
■容量：1M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

ファミコンのディスクシステムにて発売されていた同名ゲームを、若干の変更を加え、カートリッジ版として復刻。同色のブロックを縦横に四つ以上隣接させ消していくアクション・パズルゲーム。ブロックの配置によって連鎖消しも可能。2Pによる対戦プレイでは、ブロックを一度に多く消せば、相手のプレイを妨害することができる。

↑ミッションモードでは与えられた問題を順番にクリアする。基礎はここで学べ



↑2P対戦時には、相手に降らせられるおじゃまぷよの最大数の制限が可能に

『ぷよぷよ』の楽しさ健在

ファミコン・ディスクシステムを発祥の地として、その後、パソコンやメガドライブ、業務用へと移植されて、大人気となった『ぷよぷよ』が、この度カートリッジ版として、再登場することとなった。

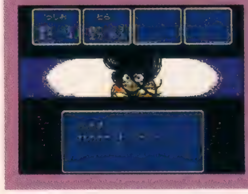
内容は、以前に発売されたディスク版に若干の変更を加えたものとなっている。与えられた問題を解いていくミッションモードでは、1面ずつにパスワードが用意され、電源を切っても、以前からの続きがすぐに遊べるようになった。また、2人同時プレイ時には、一度に相手に降らせることのできるおじゃまブロックの最大数の制限ができるのは、とても嬉しい。上級者と初級者の対戦も、これでバランスよく楽しめる。『ぷよぷよ』のおもしろさは健在だ。

7

うしおととら

ユタカ・バンダイ／7月9日発売／¥7800(予)
■容量：3M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

同名少年漫画をゲーム化。ファン待望のロールプレイングゲームとなった。プレイヤーはうしおとなり、白面の者との戦いの旅に出る。



↑『うしおととら』の世界をゲームとして体感

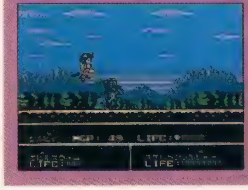
ファンにとっては待望の『うしおととら』のゲーム化である。ファンの期待を裏切らないようにと、様々な機軸を打ち出している作品だ。洞窟や建物内では、アドベンチャーモードとなり、プレイヤーは左右360度見渡せたり、戦闘シーンでは、アニメ処理による演出が施されている。アドベンチャーモードについては、大きな不満の残るところである。

—

甲竜伝説ヴィルガスト外伝

エンジェル／7月下旬発売／¥8000(予)
■容量：3M■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

敵との戦闘では、アクションゲームとなるロールプレイングゲーム。アクションシーンでは、装備する武器によって、攻撃方法が変化する。



↑アクション要素を前面に押し出したRPGだ

〝ふつうのRPGに飽きてしまった人〟を対象に開発された作品。これまでのRPGの戦闘シーンを、アクションゲーム仕立てとし、反射神経の要求されるものとなっている。このアクションシーンが、もうちょっとメリハリのあるものならば、よかったのだが…。コンピュータがかわりに戦ってくれるモードもあるが、反射神経ものが苦手な人には、辛い。

—

ストII道を極める！

HIPPON SUPER編集部・編

ストリートファイターIIターボのすべて

7月中旬発売決定!!

B6判・オールカラー・総148ページ・予価780円

格闘ゲーム史上最強！あのストリートファイターIIターボを完全攻略！初心者にもよくわかるストIIターボの基礎講座から登場全キャラクターの完全ガイド、きわめつけは最強レベルまでの対コンピュータ戦完全攻略法！これさえ読めばもうこわいものなしの強力本！手塚一郎入魂の一冊をぜひあなたのお手元に!!

HIPPON SUPER!

宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。
お問い合わせは☎03-3221-1994

BPS情報局通信

さっそくお手紙をくれた平塚市の新井弘孝くん、君の質問に答えよう。スーパーファミコン版「ヨッシーのクッキー」はファミコン、ゲームボーイ版とどこが違うかということだけど弘孝君以外にも知りたいというみんなも多いんじゃないかな。大きな違いは「VSモード」と「パズルモード」にあるんだ。「VSモード」では選択できる4人のキャラクターの攻撃力や防御力に特徴がある。コンピューター対戦の時に相手の動きが見える。そして徹夜間違い無しの「パズルモード」。なんと監修したのがテトリスを考え出したパジトノフ氏っていうんだからハマらないわけないよね。他にも色々あるんだけど今回はここまで。弘孝君！何が届くかは期待してまっててね。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ワクッキー
TM
3つのモードで楽しさますますパワーアップ。
●アクションモード ●対戦モード ●パズルモード
同じクッキーをそろえて消していくおなじみの基本ゲームから、友達との楽しい対戦ができるVSモード。さらにじっくり頭をつかうパズルモードも加え、だれをも夢中にしてしまうスーパーファミコン版の新登場。
7月9日(金)いよいよ発売
定価6,600円(税別)
©1993 BPS ©1992, 1993 Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original design by Home Data Corp.
BPS
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

MEGA CD
聖魔伝説 3×3EYES
サザン アイズ
メガ-CDでなければ創れなかった、迫力と興奮のサザンワールド!
パイと八雲が辿る、謎とスリルに満ちた冒険ラブストーリー。
高田裕三原作の「サザンアイズ」が、ついにメガ-CDソフトで登場。
総勢27名の声優陣による生ゼリフと臨場感あふれるサウンド。8頭身キャラがリアルに激しく動く、迫真のサイドビュー・バトル。かつてない興奮と感動のスケールで原作キャラクターの魅力がメガ-CDでリアルに展開します。
三只眼の少女パイは人間になれるのか…
メガ-CDソフト「聖魔伝説 3×3EYES」
7月発売予定 8,800円
バックアップRAMカートリッジ(別売)6,300円 対応ソフト
「3×3EYES」Characters © 高田裕三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program © 1993 SEGA
サウンドCD
㈱キングレコードより、音楽CD「聖魔伝説 3×3EYES FROM メガ-CD」(KICA-1123~1124)も7月21日発売!! 3,800円(税込)
ダイナミックカントリークラブ
リアルさを極めた、ゴルフシミュレーションの決定版!
ゴルフシーンの醍醐味をメガ-CDの大容量で完全に再現。トーナメントからフォアサムまで、4つのゲームモードで多彩なゴルフが楽しめます。
7月16日発売予定 7,800円
セガタップ(別売)3,000円 対応ソフト
© 1993 SEGA
CADDIE SELECT
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円
メガドライブのニュー
ハイパーアタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)
©SEGA
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

Hot Game Review

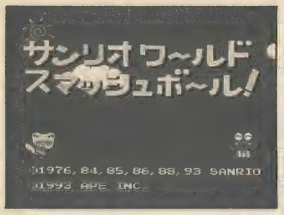
Best choice for game players

編集部が注目する今号のソフト達

●SFC● サンリオワールドスマッシュボール/50
●MD●エクスランザー/51
●P C●A. III/52
●ユーザーズアイ/53

The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。

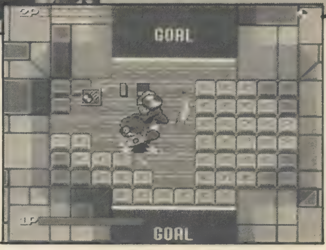


■キャラクターソフト■7月発売予定
■予価¥6980(税別)

サンリオワールド スマッシュボール!

キャラクターソフト初のスーパーファミコン用ソフト。サンリオのかわいいキャラクターたちが登場する、エアホッケー感覚のスポーツゲームだ。プレイヤーはボールを打ち合って、相手方のゴールにボールを打ち込めば勝ち。ルール、操作ともにシンプルで分かりやすく、スピーディーな展開なので、思わず白熱することうけあい。プレイヤーの年齢を問わず、誰にでも楽しめる一本である。

←スポーン! ポコーン! という効果音が、ゲームを一層盛り上げる



●容量:2M
●ジャンル:アクション
●ROM完成度:100%
●コンティニュー:パスワード
●プレイ方法:2P対戦可

←初心者はクセのないコートで打ち合うだけでも十分楽しい。↓ゲームに慣れたら、複雑なコートでハデな打ち合いをするのが楽しくなる。思わず力が入る

とだひでみ

もう夏ですね。夏が好きです。6月に事務所を引っ越しして以来、日々益々楽しくなる一方です。今年の夏はどうするかなあ。楽しみだなあ。仕事も楽しい上に、しっかり休日戴いて遊びに行くので、無駄のない生活を送っているかもね。と自分では思ってます。今回も乾杯するかな。楽しい仲間と会社の諸先輩方に。

白熱! スポーツゲーム

「あら、キャラクターがカワイイじゃない。」 そう、かわいいです。登場するのは「けろっぴ」、「たあ坊」など5人。いずれもサンリオの人気キャラクターなのである。そしてゲームの舞台となるフィールドは、草原、水中、ブロックの部屋、その他いろいろ。パステルタッチで優しい色づかい。全体にカワイイムードが漂っている。

ゲームは、ボールを打ち合って相手のゴール(陣地)に入れればポイント。3ポイント先取の1本勝負、という実に単純で分かりやすいルール。操作も十字キーとボタンひとつから楽しめるカンタン設計。ご家族でどうぞ、のアットホームな感じあふれる作品だ。

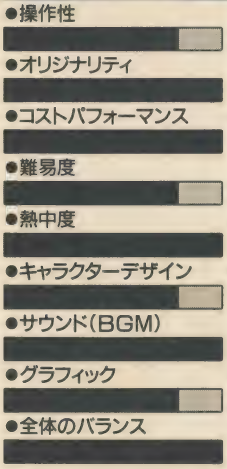
……が、遊んでいると、これがかなり熱くなる。操作が分かって間もなく、大声をあげてギャーギャー言いながら遊んでいる自分たちに気がつく。見ている方も思わず叫んじゃうんだから、その白熱ぶりは相当なもの。ルールが単純で勝敗がハッキリしているから、その分勝負に集中できる。自然と力も入ってこようもの。あ、もう親指の皮がゆるくなってる……。いやはや、本当にノドと指が疲れるゲームです。これもスポーツ的な要素? ん、そうでもないね。いつものことだとか……。

さて、ついつい力がこもってしまうこのゲームの魅力というか、その要因について考えてみた。

このゲームのハマリ要素のひとつは、シンプルなゲームルール。これについては前述の通り。簡単だから、誰でも気軽に楽しめる。分かりやすいから、ついつい熱中してしまうのだ。その他に考えられる要素は……音だな、電源投入後に突然聞こえる、「スポーン!」という音。まず驚く。インパクトは過剰に強烈。じきにその響きは行き過ぎ、笑いに変わる。妙にクリアなサウンドは、『スポーン!』、『パコーン!』と擬音化されると、そのクォリティの高さ故にグンと間抜けになる。このギャップが最高におかしい。そしてこの音は、ゲームのメインである「打ち合い」の効果音として、試合中に何百回となく耳に入ってくるのだ。手に汗握り白熱する試合、お互い必死にコントローラーをつかみ、ボタンを叩く。両指は既に真っ赤に充血し、目は血走る。この状態で聞く『パコーン!』は心地よい。ヒットの快感を鮮烈に、そして確実に脳にフィードバックする。感覚はまさにスポーツそのもの。この打ち合いの中に感じられる快感は『スポーン!』の力によるものなのだ。この感覚は、スポーツの疑似体験といっても過言ではないだろう…… そしてひとつの勝負が決まる。相手の予測の裏をかき、または相手のミスを逃さずとらえ、宙を浮くボールが敵陣に飛び込む。シュート時の効果音は、無論『ポコーン!』である。この快感漲る効果音と共に全身のアドレナリンは目が覚めるように消え、両指の痛みとコントローラーににじむ汗を実感する……。かなりプレイしてみて、これがこのゲームの醍醐味であり、最高の楽しみだと確信した。

1Pプレイ、コンピュータとの対戦は難易度が低く、ゲームに慣れないキッズでも安心して楽しめる。かといってヘビーなプレイヤーにも退屈ではない。予測できないボールの移動やリバウンドが発生するステージもあり、仕掛けも工夫が凝らしてある。対コンピューターでも、数人勝ち抜けばかなり手応えある相手になってくるぞ。外見の可愛さに先入観を抱いてしまいがちなゲームだが、これは絶対面白い。自信を持って万人にお奨めできる一本である。久々の傑作スポーツゲーム。

評価表



ひゃー、これは抜群の評価になったもんですね。しかしウソはございません。

操作性は4.5っていうのがホンネです。×ボタンを使ったシュートの方法が、ちょっと難しいです。ボタンを押したまま止まっていないとパワーが上がらないのは、初心者にはキツイかと思います。グラフィック、キャラクターは取り立てて言うほどでもないんですが、もう半歩。難易度は、いいバランスだと思うのです。サウンド、熱中度に文句をつける人はいないと見た! もう断言! ズバリ、これは買いのソフトでしょう!

(投入時間・15時間)

©1976, 1984, 1985, 1986, 1988, 1993 SANRIO CO.LTD.

■セガ■発売中
■¥6800

エクスランザー

ゲーム開発の先鋭集団ガウ・エンターテインメント制作・セガ発売によるロボットアクション。プレイヤーは人型戦闘マシンであるエクスランザーを操り、各面に用意されたミッションをこなしていく。MDのもつ機能を最大限に引き出した画像処理や、細かなキャラクターの動きなどは、最近寂しい思いをしているMDファンには嬉しい1本。

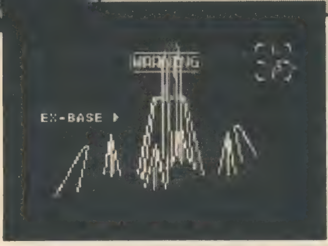
依田智雄

毎度、どうも。熱いっすねえ。というわけで先日早速プールに行ってきました。
鶴見にある『ワイルドブルー横浜』って所で1日中ボディボードで波乗りを楽しんできたんだけれど、日頃の運動不足のせいか、次の日体のあちこちが筋肉痛。でも、次に行ったら、必ず初級のライセンスを取るのだ。

←バーニアを使った移動。うまく使えば短時間だが飛行することができる

- ●容量:8M
- ●ジャンル:アクション
- ●ROM完成度:100%
- ●コンティニュー:あり
- ●プレイ方法:1P専用

←超強力なレーザー兵器。ノーマルモードでは4面で手に入る
↓各ステージの冒頭には、ミッションの内容がワイヤーフレームで説明される



ロボットACGを考える

ロボットを題材にしたアクションゲームというと必ず引合いに出されるのがメサイヤから発売されているMDの『レイノス』とSFCの『ヴァルケン』だろう。両作品について言えることは、どちらもSF世界での戦争というテーマをゲームに取り入れ、ストーリーを進行させて行くことで、独自の世界感、リアリティを持たせていることだ。これによってプレイヤーは1人のパイロットとしてゲームに感情移入ができる。もちろんそういった世界感を壊さないためにも両作品にはシビアながらも練り込まれたゲームバランス、システム、演出がしっかりと作り込まれている。

『エクスランザー』は、必ずしもそういったストーリー、世界感が表に現れて来るということはない。もちろんストーリーはあるし、それらを表現するための演出も用意されている。ただし、必ずしもそれらをプレイヤーが理解するかどうかはいまひとつ曖昧だ。

僕の勝手な推測ではあるが、メサイヤの二作品がストーリーや世界感から構築され、それらに重きを置いているのに対し、『エクスランザー』は逆にMDでロボットを使ったアクションゲームを作るということが先に考えられていたのではないだろうか。これはあくまでも制作者の考え方であって、必ずしもどちらが正しいという解答を出すことはできない。なぜなら『エクスランザー』は後者の考え方にあって、成功した作品だと僕は思うからだ。

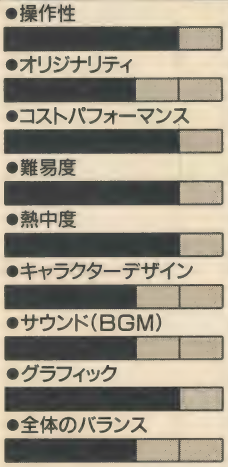
たとえばゲームシステム。『エクスランザー』にはいつでも使用可能な通常の装備の他に、パワーメーターをそれぞれ一定量消費する特殊装備が数種類用意されているのだが、それらは太陽光やサーチライトの光によって回復できるようになっている。そしてこの回復ができる場所をそれぞれのステージの中にうまく配置することで、絶妙なゲームバランスとなっているのだ。回復をただ単なるアイテムにしなかったことで、プレイヤーは、これまでの作品と違った戦略的なゲーム展開を楽しむことができるようになっているのだ。

自機の移動システムもこの作品独自の面白さの一つだ。もちろん自機は歩行することも可能だが、バーニアという姿勢制御用のブースターを登載していて、ボタンを押している間飛行することも可能。ゲーム中の移動はほとんどバーニアに頼ることになるだろう。ただし、バーニアは連続使用し過ぎると失速する。ステージによっては、このバーニアの使い方の上手、下手がクリアに大きく関わってくる所もある。この移動方法はある程度の慣れが必要とされるが、慣れてしまえばバーニアを使った浮遊感覚は非常に気持いい。

もう一つこの作品には支援機システムというのがある。支援機には、地上支援のバイク型マシンのアッパーと上空支援のフォージの2種類があり、それぞれ単独で敵を攻撃する。また支援機は自機の特殊装備のキャリアーにもなっており、ドッキングすることで特殊装備もできる。ただし特殊装備を換装するのに、いちいちドッキングしなければいけないというのは、少々うざったい気がする。そうそうアッパーはファイティングパッド6Bがあれば、自在に操ることもできる。これは便利。

以上いくつかの例をあげたが、本作品は『ヴァルケン』等とはまた違ったロボットアクションとしての魅力がある。ただし、システムに追いついていない荒削りな部分が残ってしまっているのも確かだ。それでも僕はただ単にグラフィックのキレイなだけの作品ではないと評価する。

評価表



バーニアの使った自機の移動システムは慣れないと非常に操作性が悪く感じてしまう。慣れてしまえば問題ないけれど。自キャラのデザインは、確かにスマートで格好良いんだけれど、ゲーム画面で見た場合、線が細く、多少見辛く感じてしまう。グラフィックはメガドライブの通常発色数の2倍を表示しており、非常に美しい。逆に見にくくなってしまうところもあるんだけれど。それにしても他のゲームマシンのソフト価格が1万円に近付きつつある現在、MDソフトの価格設定の低さには頭が下がる。

(投入時間:18時間)

©1993 SEGA/GAU ENTERTAINMENT

■アートディンク■発売中
■¥9,800(税抜き)

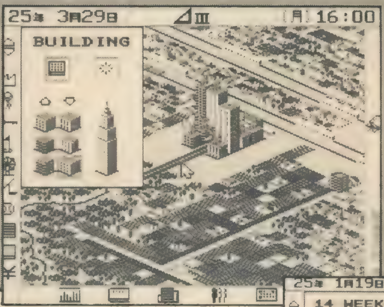
A.Ⅲ.～A列車で行こうⅢ～

現在の日本を舞台にした、鉄道経営の要素と都市開発の要素を兼ね備えた箱庭タイプのSLG。地域開発を考えながらレールを敷き、効率のよい列車運営を行わないと、会社の資金が赤字になり、ゲームオーバーになることもある。鉄道模型をゲーム化し、それをリアルタイムで遊べるようにしたという表現がぴったりくる。鉄道ファンにも安心しておすすめできる秀作として位置づけられる。

猪野清秀

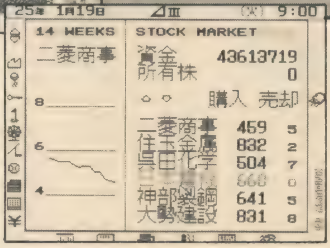
世界征服（?）という野望を達成すべく、ついにマッキントッシュ（セントリス610・CD-ROM付き）を購入。だが仕事部屋には入りきらず、泣く泣く書庫におく羽目になった。プリンタも導入したし、後はソフトを揃えれば、新たな仕事の開拓ができそう…な気がする。また一歩、野望に近付いた！（すでに死語）

←選べる車両は全部で18種類。これらがマップ上でリアルタイムに動くのだ



- ●メディア：SCD-ROM
- ●ジャンル：SLG
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：メモリベース128対応
- ●プレイ方法：1P専用

←ビル街や駅前の住宅密集地も思いのままに作れる
↓鉄道経営の他に、株式でひと稼ぎもできる。もちろんタイミングを間違えると大損するぞ



「おお！」である

ホビー機のみのユーザーにとって、あこがれのパソコンソフトが移植されることの喜びは、何物にも代えがたいものがある。いままで噂に聞いたり、雑誌で眺めるだけだったソフトが、自分のハードでもプレイできるようになる。しかも、自分の部屋で存分に、それこそ寝食を忘れてしまい干からびる寸前になるまで遊び倒すことができるのだ。これを「至福（しふく）の喜び」と例えてもおかしくはないだろう。

ＰＣエンジン版『Ａ列車で行こうⅢ』の登場。これは多くのＰＣユーザーにとって、「至福の喜び」を与えるのに相違ないものとなった。

『Ａ列車で行こうⅢ』は鉄道模型に、育成という楽しさで味付けしたＳＬＧである。与えられたマップは、いわば真っ白なキャンバス。この上にどんな鉄道網を敷いて町を作るかはプレイヤーの自由だ。しかしそれだけなら鉄道模型でも十分楽しむことができる。

僕自身をも含め、多くのプレイヤーがこのゲームに引き付けられる最大の魅力は、敷かれた鉄道網によって開発が進み、町並みが発展していくところにある。レールを敷いた瞬間から、マップは単なるキャンバスではなく、プレイヤー自身が育て上げていく「生き物」となって活動を始めるのである。

町がうまく発展しなくて、もどかしさを感じることもある。「なぜ発展しないのだろう？」と、マップを見渡し、不都合なところを見つけてその対応策を試行錯誤しながら見つけだし、実行していく。それを何度も繰り返していくうちにできあがる町は、世界でたった一つの、自分だけの町なのだ。建ち並ぶビル街を眺め、また夜景を見るたびに「ああ、これが僕の町なんだな」と、満足感を味わうことができるのだ。

この夢のようなソフトが、いままさにＰＣでプレイできるのである。すべてのＰＣユーザーに、まずは見て、そして遊んでほしい。

「しかし」である

だが……「パソコンでヒットした」ことを知らないユーザーが、いきなりこのソフトをプレイした場合はどうだろうか。移植度が高いおかげで、ゲームの作りそのものはほぼパソコン版のままであり、「ゲームそのものの面白さ」は少しも損なわれていない。だが、初めて「Ａ列車で行こうⅢ」というゲームの存在を知ったユーザーは、他のＰＣのゲームと比較してしまう。そして「操作性に難がある」「反応が遅い」などの不満をもらすかもしれない。パソコン版を知っていて、なおかつＰＣ版で初めて遊べるようになったユーザーに言わせれば、それらの不満は「ぜいたくな文句」に過ぎないのだが。

ハードの限界に挑戦し、そして忠実な移植に成功したのにも関わらず、どうして、こんな反応があるのだろうか？

どんなに頑張っても、パソコンとＰＣでは性能の差はくつがえすことができない。短距離走のランナーがフルマラソンで好成績をあげるのが無理なのと同じなのである。

元々『Ａ列車で行こうⅢ』は、パソコン上で走らせることを前提にして作られたゲームなのだから、それをそのままＰＣ上に（忠実に）移植したのでは無理が生じてくるワケだ。

ＰＣというハードの性格を考えた上でのオリジナリティーという味付けをすれば、より優れた作品になるだろう。

原作の香りを残しつつ、独自の味わいを出す。これはパソコンからソフトを移植する時には考える必要のある、重要な問題のひとつなのである。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

本文後半ではかなりきつい表現を使ってしまったが、逆に考えれば、それだけ忠実に移植されているということである。『AⅢ』ファンなら、コレクターズアイテムとして買っても損はない。マップが18枚も入っているので、一度夢中になればそれこそ「干からびる」まで遊ぶことができる。それで熱中度とコストパフォーマンスを5にした。

PCなりのオリジナリティーを出した「AⅢターボ」（苦笑）を出してほしいとは言わないが、パソコンからの移植第二弾には、もっとPCゲームらしい移植をと、切に願うのであった。

 ©1990、1993 ART DINK

USERS' EYES ユーザーズアイ

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

「ユーザーズアイはこうして欲しい！」とゆうお便り待ってます。さあ、どっからでもかかってこーい！

SFC セプテントリオン

●ヒューマン●￥8500(税抜き)●ACG

文・神奈川県 松尾公介(19歳)

「斬新」なアイデアは「斬新」なドラマを生んだ…？

マップが使えないのですぐ道に迷う、操作性があまり良くないのでまどろっこしい…数々の斬新なアイデアを駆使した、この『セプテントリオン』も、従来のゲーム性から考えたら、まさに「欠点」と呼べる点が少なくない。また、それはそれとして、全くその通りの意味とみて、場合によっては改善すべき事柄であるだろう。

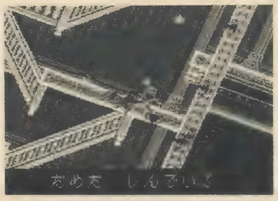
だが…本作の場合、日本では大変個性的な場面設定、回転を用いて自在に変化する地形効果など、幾多の独自のアイデアと相まって、先に述べた、限りなく「欠点」に近い特徴までもが、「演出」のひとつになっているようにさえ思える。

これを、「演出」と称するのは、つまりこのゲームは決してドラマがそちらからプレイヤーに関わってくる事はない。船の沈没は、単なる状況設定であって、スタート後は、自らが行動しない限りは、原則的に何ひとつドラマは生まれない。そこが、従来のイベント介在型のＡＣＴゲームとは、異なるコンセプトである。

いろんな意味での逆境的な状況の中、自ら動き、活路を開いてゆく、そのプレイヤーの行動（操作）そのものが、本作におけるドラマなのではないか。

脱出に成功した…失敗した。あの仲間を助けた…何処かで死なせた。単なるクリアだけが喜びではなく、そういう経過の中に、無言の「ドラマ」があり、それをつくるのが、先程の欠点を含めた世界設定(システム)…即ち、「演出」である…と、少々無理矢理だが、そういう理屈を考えたのである。

しかしたまたま今回は私がそう受けとっただけで、やはり基本的には、全ての面で快適に楽しめるゲームの方が良いとは思う。



→ひと昔前に流行した「パニック映画」をほーふつとさせるシチュエーション

ただ、たまには「怪的」なゲームもあってもいいんじゃないか。少々語呂が変だが。

それはともかく、本作は、操作(アクション)とドラマがある意味で一つの融合を示した、ゲームにおけるドラマツルギーにおいても斬新と称しても悪くないと思うゲームである。

それだけに、ゲームに慣れるにつけ、スリルが薄れ、ただのクリア型ゲームになりかねない矛盾、多くなればなるほど、足枷以上の存在になり得ない仲間たち、プレイヤーの苦労に、時として報いてくれないエンディングなど、残念な面も目立つ。ゲームの性格上続編というのも考えにくいが、その辺り、うまいこと期待したいもんである。

私の評価表

操作性	B
グラフィック	B
サウンド	A
オリジナリティ	A
熱中度	A
全体のバランス	B

総合点78

選評 元々はヒューマン・クリエイティブ・スクールの生徒さんの手で創られたこのゲーム。まさに「次世代クリエイター」が芽吹きつつある、てことかな。

S-NES FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

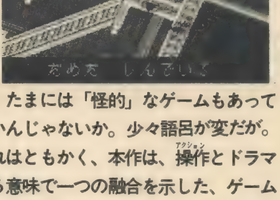
●SQUARESOFT●$39.99●RPG

文・神奈川県 Bullet(31歳)

『ファイナルファンタジー』シリーズのファンならプレイしておきたい一本

『ファイナルファンタジー』は、日本のＲＰＧを代表するソフトであり、その『FF』が海外用として、まったくのオリジナル版を出していると聞いて、以前からプレイしたいと思っていた。ただ、スーパーＮＥＳのカセットは規格が違うので、ＳＦＣではプレイできないし、スクウェアも「移植はない」とのことで、半分諦めかけていた。しかし、最近、「S-NES→SFCアダプター」付きで発売されたことを知り、もう飛びつかんばかりに購入。ところで、最近のファンタジーＲＰＧは、『FF』にしても『DQ』にしてもダンジョンに、やたらエレベーターがあったり、モンスターがロボット化したりと、本来の「剣と魔法と中世の世界」という基本を、著しく逸脱していると感じないだろうか？ 空想世界であるから、なにを出しても良いというのではない。確かにつよいキャラクター、むずかしいダンジョンはもってこいなのかもしれない。しかし、わたしはＲＰＧに必要なのは、プレイヤーに夢を与えること。「剣と魔法と中世の世界」を思う存分遊んで貰うこと。そしてゲームバランスがとれていることだと思う。この『ミスティッククエスト』は、そうした本来のファンタジーワールドを思い出させてくれる（このソフトにも多少の機械仕掛けはあるが）。ストーリーは確かに、「ＦＦ」だと思わせるもの。白・黒魔法の概念が有り、エクスカリバーやクリスタルも登場する。ただし、飛空艇は登場せず、ごく普通の帆船が登場する。肝心のチョコボは変わった形で登場とファンならそれだけ聞いただけで、プレイしたくなる筈。

グラフィックとサウンドは一風変わったもの。一言では表現できないが、色調等がア



→英語は中高生レベルで簡単だったとのこと。えっ、海外版の方が欲しい？

メリカン風で、それていて、「ＦＦ」の初期の雰囲気が感じられ、とても懐かしく妙な感じがする。サウンドはリズミカルで、爽快だ。クリアータイムは英語辞書をひきひき遊んでも、15～20時間ぐらいでちょっと物足りない気もする。ゲームバランスがかなり初心者向けに低くしすぎているようだ。

エンディングも続編を感じさせるもので、是非とも出してほしい。できればＳＦＣに移植してほしい一本。「ＦＦ」ファン。特に竜騎士(ナイト)を名乗るならば、絶対にプレイしクリアーせよ!!

私の評価表

テンポ	A
難易度	B
サウンド	A
再プレイ度	A
取っ付き安さ	C
グラフィック	A

総合点85

選評 実はたくさん投稿が寄せられてる、隠れた人気作。一部でしか入手できないのでこれまで掲載しなかったけど…なんと日本版発売決定！ P.173に注目！

©FIELD／HUMAN ©1992 SQUARE CO., Ltd.

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。
採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super！編集部ユーザーズアイ係まで。

サリーのスクリーン切って9M(メートル)

Ⓜ当コーナーの名付け親(?) 伊丹十三さん、スクリーン切られて9M(メートル)。頸動脈も今回からタイトル変更、内容変わらずでゴー。

❀ある週末、本八幡のカラオケ屋で、ぐでんぐでんに酔った男の人が仲間に介抱されてました。その日の夜ヒッポンを見たら「あの顔は元宮氏だ!」事実か否かの確認をお願いしますわ。

(千葉県 DK改め虎宮義玄 17歳)

Ⓜ違うって。俺じゃねーよ! ホント。ぐでんぐでんなんかなんないもん。(ウイスキーは苦手元宮)

❀8月25日に友人連れて編集部に遊びに行っていいですか?

(三重県 牛コマ500g 15歳)

Ⓜ基本的にねぇ、月末から翌月の第1週ぐらいまでならOK。遊びに来る前日に電話で連絡をくれれば。手土産必ず持参のコト。あなたの悩みを全て引き受けまショー。

鬼怒川に行って露天風呂でノンビリ 3点

Reader's FREE TALK

ⓈQUEENと言えばエイズ。エイズと言えば坂東エイズ。エイズ磐梯山……。なんつって。 埼玉県 スケルツォ 27歳

ⓂBBSの常連がフリートークに流れる流れる。ハガキが多い多い。しかーし。テレカ狙いでハガキを出している諸君。おーっほっほっほ。あたくしをナメたらあきまへんでぇ。 Ⓢ

❀5~6年前に欲しかった『横浜港連続殺人事件』を¥1980で手に入れました。神宮寺シリーズって置いてない中古屋がほとんど。神宮寺シリーズ全作を復刻希望するのは私だけでしょうか?

(東京都 禎章七番 22歳)

Ⓜ犯人はヤス。知ってた? Ⓢ

❀3、4月のスーパーファミコンはビッグタイトル(例えば『スターフォックス』『超武闘伝』等)より、あまり知られていなかった(?)『伝説のオウガバトル』『アルバートオデッセイ』等の方がかなり面白かった。

(新潟県 阿部剛)

Ⓜビッグリマンチョコ。え? いやらしい? Ⓒ週刊文春なんだってば。Ⓢ

❀文通、2通。(速攻で嫌われた様である。)

(茨城県 かしなアントラーズ)

Ⓜ内容と原因を述べてみよ。ホレ。Ⓐ

❀やい、大沢洋介!! イラストは俺の方がうまいぞ!! あっかんべー!!!

(高知県 ANちゃん大王 20歳)

Ⓜわかった。勝負。 Ⓢ

❀『ファミスタ』の好調打者のバットを見ると、電動バ○ブを想像してしまうおちゃめな僕。

(埼玉県 MVPベースボール 17歳)

Ⓜ大沢洋介。君ってホントにおちゃめだなぁ。(僕もそう思っている元宮)

❀メサイヤの松田さんのご結婚相手って、女性ですか?

(東京都 焼肉のタレ黄金の味)

Ⓜ10月3日らしいよね。Xデーは。Ⓐ

❀7月号、乱吹からばさんへのサリーのコメントを読み、なるほどと思って調べてみた。

調査対象:1992年6月号~1993年7月号まで(担当がサリーになってから)

掲載本数:286本(文通コーナー除く)

初掲載数:222本

それ以外:64本

初掲載率:77.6%

最多掲載:二十世紀少年読本 8本

ちなみに4本以上の掲載者はベストテン入りです。

Ⓜあんたねぇ。統計してる暇あったら、受験勉強しなさい。努力は認める。Ⓢ

❀ヒッポン編集部に就職するには、文系のお勉強した方が良いのですか?それともユーザーズアイに投稿しまくった方が良いのですか? 目指せサリーつゆきさん!

Ⓢカーーーッツ。ペッペ。たんが絡んで…… 山梨県 篭連しあ 18歳

(静岡県 池山りんね 15歳)

Ⓜその手の質問ハガキが増えてるんだけど。答えるとですね。まず理系でも文系でも構わないので大学に行っちゃって下さい。お話はそれから。 Ⓢ

❀質問:なぜヒッポンに限って、裏表紙の広告が任○堂じゃないんですか?

(京都府 岩崎ブル)

Ⓜ全誌が同じ広告だったら、そっちの方がよっぽど不思議でしょ。 Ⓢ

❀ベニー松山先生、「風よ。龍に届いているか」の連載終了おめでとうございます。しかしだ、第1回から読み続けたのは、おいらぐらいのモンかもしれない。約4年だものなぁ。その時、小学生。今は高校生。時が経つのは早いわ。以上。

(宮城県 音楽スライム 16歳)

〒いや~。ファンから感謝感激の手紙が多いコトといったら。単行本に期待をかけよ。ところで依田トモヲ様から、重大発表が……。 Ⓢ

Ⓣごめんなさい。NEO本ミスが多数発見されました。(ううっ) 詳細は次号フリートークで。ああっすまぬ。依田

懐かしのあのゲーム

・最近よくやってるFCゲームは 忍者くん阿修羅の章 。故UPLの残してくれた遺産の1つである。実はおいらの生活にゲーセン通いを習慣づけた(住んでいる町にゲーム台が1台もなかったので)作品だったりする。あの頃は 阿修羅の章 をやる為だけに、日曜ごとに電車で2つ隣の町へ出向いたものだ。それ程思い入れのある作品だけに、なくなった時の悲しさは……。それから4年。たまたま遊びに行った京都タワーの展望台のゲームコーナーで、久々の再会を果たし(ただし海外バージョン)、早速プレイ。しかし、いかんせんブランクの多いこと。17面で終わった。それでもおいらの心の忍者くん熱は再燃することとなり、いてもたってもいられず中古屋に走り、FC版を買ったのであった。そして現在、忍者くんは家のテレビの中で元気に活躍している。大元のUPLはなくなってしまったが、生み出された作品によってその歴史が書き綴られていけばいいなと思う。

(滋賀県 大聖リース 18歳)

DESK TOP

Ⓜなんと。あたくしも女の子なのね。ママから結婚の話が来たわ。サリーにそろそろ落ち着いて欲しいひとー? 遊びに行こうっとⓈ

おたよりはすべてここ 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER!編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ!

今月のお題目 こんなお客は モォいや

6月。3～6日の4日間ゲーム大好きの人々が集った日。もちろん招待される側と招待する側がありまして、そこには様々なドラマが隠されているのでございます。そうです。総ては需要と供給で成り立っているのでございます。私達供給側も一応なりとも人でございます。泣きもすれば怒りもします。嗚呼まるで「ガラスの仮面」。そこで今回は大変恐縮ではございますがこの場をお借りして

「こんなお客はモォいや!」

を提案してみようと思います。これをお読みになった読者の方々がどの様に私達の事を見直す、いや、見て下さるのか本当は不安な思いでいっぱいなのでございます。(匿社匿名)

TALK MIX

Maker's FREE TALK

☆自分の意見ばかりを言い、人の話なんか聞いちゃいない完全無欠のオタク野郎! 取説を読めば解る事を、やたら電話で聞いてくる(それも朝にかけてくる)おヒマなおやじ。

(匿社匿名)

☆夜中10時くらいにお客様からの電話。「○○っておたくのゲームでしょ? ちょっと、つまっててさぁ」普通、夜中の10時に会社はやってない。何考えてんだろーねー。でも声はしっかり営業モード。「担当は帰りましたので明日……」「あんたじゃ、解んないの?」「こちらは開発でして」……やばいかな? すかさず「おたくがゲーム作ってるヒト!?」と嬉しそうな声。やっぱりやばかった。「いつもゲーム遊んでて思ったんだけどさ」はいはい。聞いてあげますとも。そうして、きてれつなゲーム論がこの後30分。「まぁ、ゲームのアイディアならいっぱい持ってるから電話してよ」という、お決まりのセリフで締めた後、最後にとどめの一撃。「サービスのポスターとかないの? 送ってよ」……割とよくあるタイプのお客様です。

(匿社 Zumi)

☆イヤな客!? 山ほどいるよ。中でも大キライなのがくだらねー事で質問電話してくるヤツと、イベントで蛇の様にしつこいヤツね。あのゲームのウラ技教えてくれとか、ゲームの始まりからクリアまで何度も電話してきて全て聞きまくるヤツとかね。クリア方法聞いてクリアしても面白くもなんともねーだろ! (1部分の解らない所なら話もわかるケド) あとイベント(CSG等)でしつこいヤツ大キライ。最近はキライなヤツは話すらしていないけど……。わかってんのか磯田!! お前の事だ!!

(匿社匿名)

☆とある情報がまだ公表できない時、電話で「バカヤロー」とか「死ね」とかいろんな罵詈雑言を言われた。「○○という出版社の人がここなら教えてくれる」とか「友達がこの電話で聞いた」とか嘘もつかれた。「教えてくれないとイジメられる」との悲痛な声も聞いた。「ま、仕事だし」「これらは全部、愛情表現の裏返しだ」とか自分に言い聞かせて公表日まで我慢した。ただ私達は、こんな人達を相手に物を売り、ご飯を食べているのかと、現実を見た思いがした。神経がまいって、心がどんどん貧しくなった。だから礼儀を弁えて接してくれた人には本当に感謝しているし、特に女の子にはこちらもヘンに親切に対応した。自分が言われて不快な事は他人にしない事と、ユーザーだからって、傲慢に振る舞っちゃいけないんだなと、しみじみ思ったのであった。

(匿社匿名)

☆うちの会社にカプ○ンさんのロック○ンのボスキャラ公募のハガキを定期的に送って来るユーザー。(なめてんのか!? おい!)

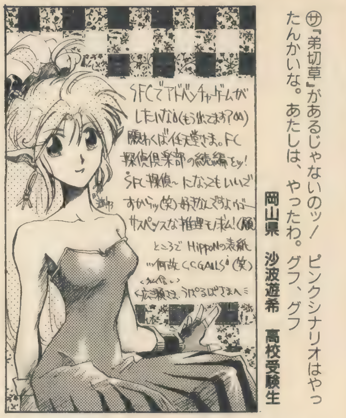
(S社 ケロッピ)

円誤解をしないでほしいのは、今回のお題目は決してお客様をバカにしてるという意味ではなくて、一部にはこんなお客様もいるんですよ。という事を理解してほしいからなの。ただでさえ忙しい各メーカー広報さんをホッとさせて助けてあげられるのは、私達、お客サイドの人間だけだと思わない? 迷惑かけていいゲーム作ってもらえなかったらどうする!?

基本的に人材大募集!

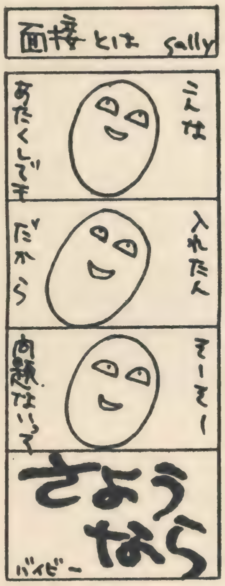
●編集部ではただ今、アルバイター君を募集しています。ヤル気のある女の子大歓迎! 都内在住で通勤1時間以内、18歳以上の健康な男女求む! 委細面談。履歴書(写真付き)と自己PRを別紙で添え、「アルバイト募集」係まで。

●イラストレーターとライターも随時募集中。作品と履歴書同封の事。キャリアに応じて優遇いたします。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時を電話にてお知らせいたします。尚、電話でのお問い合わせは御遠慮願います。



サ『弟切草』があるじゃないのッ! ピンクシナリオはやったんかいな。あたしは、やったわ。グフ、グフ

岡山県 沙波遊希 高校受験生



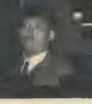
円『スターフォックス』を2台のモニターにつなぎ、立体視でプレイ。超スゴイ3D! で、目が潰れそうに痛い。誰か助けて ㋐

㊞ゲーム業界裁き人・けつかいろう先生にお便りを出そう! 返事は……秘密。

YMOは、やっぱり凄かった(アサノ)

アサノ　今回の話題は……。
イシノ　はは、アレでしょ、ＹＭＯ。行ったんでしょ？
アサノ　行ったんですよ!! いや、凄かった。最初は「ドーム？　ふふん」なんて気持ちで行ったんですけどね。いや、彼らマジ。気合い入ってました。
イシノ（オレ、行ってないんだよな）。
アサノ　超大型のスクリーンが５面あって、その映像が凄いのなんの。原田大三郎（注：ビデオアーチスト）と、あと、メッセージアーチストのホラ、
イシノ　電飾看板にいきなりメッセージを表示するってヤツ？
アサノ　そう、その人とが一枚噛んでて、音楽に合わせて、リアルタイムでＣＤやメッセージが表示されるんです。
イシノ　ふんふん。しかし、これまで音楽自体の話がまったく出てこないな。
アサノ　……あっ。あっ、そうか。
イシノ　もはや音楽じゃなかったとか。
アサノ　いや。あれこそ音楽です。
イシノ　ふーん？
アサノ　……イルカがどーのこーの。
イシノ　ふんふん。
アサノ　……アンビエントがどーの
（話はまったく終わらないのだった）

GAME MUSIC 概論
イシノ アサノの IN A TECHNO ROOM #1 テクノの部屋


イシノ
事務所が引っ越した。仕事に見合わぬお洒落な部屋だ

アサノ
7/23のゲーマーズナイトにセネストが出るらしいぞ

ゲームミュージック コンポーザー列伝　シム・アント 暴れん坊天狗の 大久保高嶺氏

➡大久保氏近影。秘密もなにも、元はゴリゴリのヘビメタ野郎だったとか

コンポーザ列伝第１回は、「ベラボーマン」「シムアース」等を手がけた、大久保高嶺氏にご登場願った。

彼は、親しい人々から「ヘビちゃん」という恐ろしげな愛称で呼ばれている。朗らかな笑顔からは想像もつかないその仇名には、どんな秘密が隠されているのだろうか？

最初はぼく、グラフィックやってたんですよ。ナムコのバイトで。だけど一方ではバンドとか自宅録音とかやってまして。音への興味が強くなってきたんで、担当を替えさせてもらったんです。すごく個性的なチームで、だからそんなこともできたんでしょうね。『源平闘魔伝』を作ったチームなんですけど。

『シム・アント』のテーマは、童心。あのゲームは企画から一緒に参加してまして、浅草に駄菓子買いに行ったりもしました。企画の人は、ＮＨＫというよりポンキッキ、なんて言ってたんですが、なぜかＮＨＫになっちゃう（笑）。苦労しました。

『暴れん坊天狗』ですか。あれは元の企画、凄かったんですよ。侍の生首がアメリカの都市を破壊して回るという（笑）。ちゃんとそれで進んでたんですが、やっぱり通りませんでした。音の方もひたすら奇抜に、という狙いで、ＦＣなりに満足できる音は出せましたが、奇抜なだけでは……ね。まあ、スタッフ全員、やりたいことの半分もできなかったんで、今度ＳＦＣ化しよう、なんて言ってるんです（笑）。

ゲーム音楽を熱心に聞いてくれる人たちもね、有り難いんですけど、どうなんでしょう。狭い世界でしょ。音楽は音楽として、ゲーム自体を気持ちよく遊んでほしいですね」。

大久保高嶺氏

ナムコから、メルダック等を経てフリーに。現在は自らの会社「ビートマニアック」を主宰。最近作に『サンリオスマッシュボール』『ラプラスの魔』等がある。好きなジャンルはブルース。

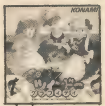
いろいろ募集中!

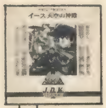
ゲーム音楽に関すること、よろず募集中！　なにせ見ての通りのスペース、なかなか紹介できないけど、気長に付き合ってくれい。

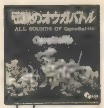
まだ冷めやらぬ最新兄貴情報！

熱狂のうちに幕を閉じた[illegible]ライブが、なんと、一部ＣＤ化！　会場に響いた兄貴コールで幕を開け、アルバムから２曲、ライブからは「ドイツ人ジャーマン」「セクシーダイナマイト（ヒルターダンシングヴァージョン）」の２曲を収録したシングル盤。８月21日発売予定だ。ちなみに、ライブビデオの方はプレゼント専用になりそう。また、伝説の兄貴ユニットは、８月19日、日本青年館「電撃ＧＭライブ」に出演予定。湾岸ライブを見逃した人は必見だ。

New Disc/ 今月の新譜


3,000円
発売中
キングレコード
KICA-7614
Pop'nツインビーグラフィティ
コナミ矩形波倶楽部
オリジナル音源全曲に、アレンジ６曲（歌もの１曲）、カラオケ１曲、メッセージを収録したお買い得版。


各2,300円
発売中
キングレコード
KICA-1126～7
パーフェクトコレクション
イース天空の神殿Ⅲ、Ⅳ
それぞれ、J.D.Kバンド、J.D.Kオーケストラによる最新アレンジ集。ボーナストラックも豊富だ。


2,400円
発売中
データムポリスター
DPCX-5003
伝説のオウガバトル
オリジナル音源23曲と、そのアレンジバージョン23曲を収録。壮大なゲーム世界が音で甦る。

2,400円
発売中
データムポリスター
DPCX-5008
アルバートオデッセイ
オリジナル音源35曲に、アレンジバージョン１曲を追加。変化のある曲目で聞かせる。

1,500円
発売中
ポニーキャニオン
PCCB-00123
ファイターズヒストリー
オリジナル音源を網羅した25曲プラス、全キャラクターの声、Ｓ．Ｅを収録。ゲームに忠実な１枚。

2,800円
発売中
ポリスター
PSCR-5012
スーパーリアル麻雀P.Ⅳ
みつめていいよ
人気キャラクター３人を取り上げ、ドラマの間にヴォーカル４曲を差し挟んだ構成。根っからのファン向け。

1,500円
発売中
ポニーキャニオン
PCCB-00122
ワールドヒーローズ２
オリジナル音源、Ｓ．Ｅ．ボイスの他、歌入りのアレンジバージョンも１曲収録。廉価版では貴重な豪華版。

2,400円
発売中
データムポリスター
DPCX-5007
XakⅢ全曲集
オリジナル音源27曲の他MIDI 11曲、アレンジ２曲。音楽的にも聴きどころ満載の一枚だ。

プレビュー

あて先…〒102東京都千代田区麹町5-5-5(株)宝島社　HIPPON SUPER! 編集部「テクノの部屋」係

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「日本誕生」篇

by健部伸明

ぼくらの国は、一枚岩なんかじゃない いくつもの神話が層をなしているんだ

日本の誕生神話を知っているかい？

何を唐突にと言われるかもしれないが、戦前とは違って、今は教育機関が神話を教えていないようなので、確かめてみたのだ（といっても、健部はちゃんと戦後の生まれである。お間違えのないよう）。

では、復習の意味も含めて、もっともポピュラーなやつをもう一度。

初め、この世には海しかなかった。海をさまよっていた男神イザナギと女神イザナミは、《天の浮き橋》に立ちながら、「この海の底には、もしかしたら大地が隠されているのではないだろうか」と話しあった。そこで、宝石で飾られたマジック・アイテム《天の瓊矛》を海に入れ、探していると、国があったので、突き刺して引きあげた。《天の瓊矛》によって引き上げられ大地は、オノゴロ島という名がつけられた。

イザナギ、イザナミはオノゴロ島に降り立ち、初めて安心して、契りをかわすことができた。

二神は、オノゴロ島を《世界の根本の柱》として、さらに大地を生み、大和の大八州、すなわち日本列島を生んだのである。

……みなさんが知っているのは、こんな具合の話だろうか。

さて、神話検証学のお時間だ。

ボクは以前から何度も、神話とは過去にあった事件が脚色されたものだと言ってきた。そして（多神教の）神とはやはり、偉大なる過去の人間が、派手に脚色されたものなのである。

イザナギ、イザナミ型の伝説は、世界各地に残っている。洪水（やその他の災害）によってふたりだけ生き残った兄妹が、新天地を見つけてそこで結婚し、子孫を増やすというものだ。アダムとイヴの神話も、この変形である。イヴがアダムの肋骨から作られたという逸話は、二人の血のつながりを暗示させる。イザナギ、イザナミが兄妹であるとすれば、名前の類似も納得できるだろう。

だとすれば、これは漂泊民の神話である。ようするに、日本列島に流れついた人々（天つ神）に伝えられた話なのだ。

しかし『イザナギ＝イザナミの民』が流れつく前、日本列島に他の人間はいなかったのだろうか？

答えはノーだ。

それが証拠に、彼ら以前の神話が『日本書紀』に記されている。書紀の神代は、さまざまな民族の神話のゴッタ煮で、これらを系統別に分けていくと、さまざまな真実が見えてくるのである（さらに、『秀真伝』や『東日流外三郡誌』などの古史古伝を使うと、もっともっと面白い事実が明らかになるのだが、それについては後ほど順次紹介していこう。ふふふ）。

では、その神話を見てみよう。

この世の初め。天と地はいまだ分かれず、陰も陽もひとつとなって、あたりじゅうが混沌であった。その姿はまさしく〝きざし〟を秘めた卵か、海面に漂える〝くらげ〟のようであった。

しかしやがて、重くてかたまりやすいものは、自然と沈んで大地となった。そして、後に残って霞のように上へとたなびくものが、天となった。

その天と地の狭間に、神とも人ともいえるものがいた。名をウマシ・アシカビ・ヒコジという。彼は独立神で、柱のごとく立ち、泥中から芽が生えるがごとく、ひとりでに生じた（よって神を数える際、一人、二人ではなく、一柱、二柱と唱えるのである）。

同じように、国常立／クニトコタチ、国狭槌／クニサヅチなどの神が生じたが、みな〝ひとり神〟であった。

……これが、もとから日本にいた人間たち（国つ神）の天地創世神話であった。

ふたつを比べると、かなり顕著な差が見られる。ふつう日本の民俗学では、一方を〝天つ神〟、もう一方を〝国つ神〟と呼んでいる。

〝天つ神〟の方は、海が基準に話が進むが、〝国つ神〟の逸話には〝海〟という単語も概念も出てこない。あるのは、湿原的な泥のイメージだけである。

天はアマと読む。アマといえば〝海〟であり〝海女〟であり〝雨〟である。すなわち〝天つ神〟とは、本来〝海つ神〟と書かれるべき存在だった。〝国すなわち大地〟に対して〝水であり海〟なのだ。

しかし、彼らが日本国内で勢力を広げていくにしたがって、自らの出自を〝海〟から〝天〟にすりかえた。その方が、こうごうしいし、カッコいいからである。

また〝天つ神〟神話に登場するのは男女のペアであり、国を〝生む〟などといった描写からもわかるとおり、〝女性〟的イメージが強い。実際、イザナミの後裔には、アマテラスやヒミコのような、女王もいる。

対して〝国つ神〟はひとりであり、しかもその根本は〝柱〟である。非常に、〝男性〟的なイメージだ。

このように、二者は対照的であり、以後もことあるごとに対立しながら、日本神話を一大スペクタクルで飾ってくれる。

さっき言ったように、日本神話は〝天つ神〟が支配的な地位を勝ち得た。『日本書紀』も『古事記』も『祝詞』も〝天つ神〟系の人々によって編纂されたものである。したがって、〝国つ神〟系の神話はかなり滅ぼされてしまった。

しかし、神話の探求者たるわたしにとって、埋もれてしまった神話を掘りおこすことも、ひとつの楽しみである。まるでその作業は、考古学者が化石を掘り起こすさまにも似ている。みなさんには、ボク（やボクの偉大なる師）が発掘した神話の〝化石〟を、どんどん披露しよう。

イラスト／田中 光

風雲!SLG城

ゲーム界はストリートファイターIIターボを筆頭にして、格闘ゲーム全盛期。城主には、SLGファンの諸君が肩身の狭い思いをしているのが痛いように分かるぞ。
だが冬の後には必ず春がくる。春の到来まで耐えるのだ。むぅ。
SLG城城主／猪野清秀

皆様のお便りがすべてです!〜今月は投稿特集だ!

領民(=読者)の支持で保っているといっても過言ではないSLG城。編集部のSLG城宛には、領民の熱い思いが込められた葉書が毎日のように送られてくる。その熱心さに負けた城主は、今月を投稿特集にしたのであった。

■はじめてハガキを出させていただきます。実は私、エンジェルの『織田信長・覇王の軍団』の第十九章"手取川の戦い"でドツボにはまっています。勝利条件はとうの昔に分かっているのですが、雨のために頼みの鉄砲は使えず、退却したくても深みに阻まれているために無理。だからといって戦おうとすれば兵力差が大きすぎて駄目。こんな状況下でどう対処すればよろしいのでしょうか? 良き策があるなら教えて下さい。

(宮城県・篁家当主)

●"手取川の戦い"といえば、織田軍勢が上杉謙信にボロ負けしたいくさだな。ところで……城主はまだ『覇王の軍団』をプレイしていないのぢゃ。そこで、領民の中で「俺ならば答えられるぞ!」という者がいるのなら、彼を助けてやってはくれんだろうか? 城主も頑張るが、領民同士で助け合うのも素晴らしいものだぞ。

■この前、ついに『伝説のオウガバトル』を買いました。ワクワクドキドキしながら始めたんですが……。やっぱり面白くないんです。「えー!? どこが面白くないのぉ??」と思うでしょうけど……。私はSLGが大好きです。しかも歴史ものが特に。だからだと思うんです。『信長の野望』や『三國志』なんかをやってると、『オウガバトル』のように現実味がないのって、ぜんぜん興味がなくなっちゃうんですね。こんな私みたいな人、いませんか?

(茨城県・森蘭丸)

●好き嫌いは十人十色。気にすることはないぞ。『信長の野望』が好きな森蘭丸さんは、8月5日発売の『スーパー信長の野望・全国版』がさぞかし楽しみであるだろうな。

■我ら戦国SLGの狂信者は、SLG城内の『FE』による洗脳を逃れるために、ここに

戦国ゲーム支持集団(仮)

を結成せんがため、城主様へ布教(?)の許可をいただきとうございます。我々が結成されることにより、城内が活性化するとともに、経済力(ページ数)や年貢(葉書の枚数)が増えます。

(?・名無しの権兵衛)

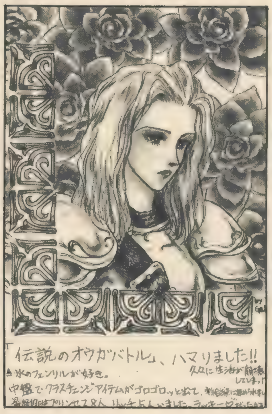
●勢いがあるのは気に入ったが、出した領民の名前・住所が葉書に書いてない。城主自ら再提出を命じるぞよ。

☆『伝説のオウガバトル』イラスト四連発!☆

↑東京都・佐伯MARI
ゲームのBGM集はCDで発売されているはずだ。探すのだ

↑東京都・山川英久
あるあるある〜。雰囲気ぶち壊しの花火(苦笑)

↑兵庫県・黒井銀
「見る限り」ということは、真のエンディングまでいったの?



←愛知県・げいる
カラーでないのが残念なくらいの書き込み。偉いぞ

マイナー英雄列伝その3〜李厳

結構人気を集めているマイナー英雄列伝。今回は「三国志」に登場する蜀の武将、李厳正方(りげんせいほう)。

元々劉璋の配下で、劉備が蜀に進攻した時には綿竹を守る。この時、すでに劉備の配下であった黄忠とは互角に戦ったものの、諸葛亮の策にはまってしまい降伏、守っていた城を明け渡す。

以後は劉備の元で働くようになり、その優秀さは諸葛亮にも認められる。劉備の子、劉禅に対し諸葛亮は、「白帝城の李厳は呉の陸遜に匹敵する人物だ」と誉めたたえている。

後に北伐の途中での食料輸送が間に合わずに罰せられ、庶民の地位に落とされる。そして諸葛亮の死を知るにいたり、悲しみとなげきのあまり、死んでしまうのであった。

リクエストはまだまだ募集中だぞ!

←北海道・常盤藤就
君が李厳を思う気持ちは分かるが、時代考証も考えよう

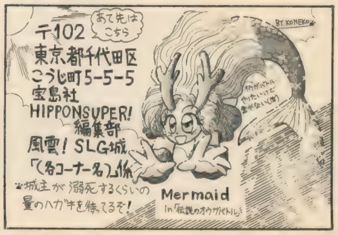
城主様のお言葉&業務連絡

今回は投稿をしてくれる領民たちに二、三注意をしておこう。まず、まれにだが鉛筆を使って書いてくる人がいる。郵送の途中で文字がかすれたりして読めなくなることが多いので、ボールペンなどのように、消えないもので書いてほしい。次に、イラストの質が上がってきたのはいいのだが、トレーシングペーパーをイラストの上に張り付けて、その上に文字やゲームタイトルを書いてくるものがある。これは印刷に回せないので没になる。注意せよ。

さて、SLG城では以下のコーナーについて投稿を募集している。各コーナーの詳しい内容については先月号のSLG城を参考にしてくれ。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
(2)「私だけが知っている」
(3)「SLGフリートーク」
(4)「SLG・Q&A」
(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。葉書を読むだけで三日三晩徹夜しなければならないほどの量の投稿を待ってるぞ。



↑宮城県・子猫丸

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

ムシ暑い季節は、何にもやる気が起こらない。一日中ゴロゴロしていたいし、そうできたら気持ちいいだろうな。でも、ゲームだけは別。どんなに暑くったって、タオルで汗を拭きながらいつまでもプレイしちゃうんだ。そんなゲーム大好きな人達に送る、特選の中古ソフト価格情報です！

データバンクトピックス

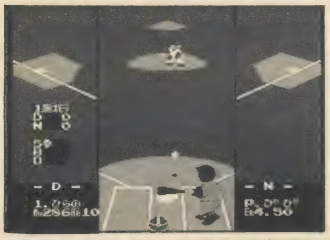
子供から大人まで、誰もが熱中するスポーツゲーム!!

野球からF-1、大人気のサッカーも、モニター上でプレイができる。

やっぱり一番人気はベースボールだ！

小さい頃の夢で野球の選手になりたいっていう人も多いんじゃないかな？プロとして野球をやっていくのはなかなか難しいけれど、ゲームでなら誰でも簡単に、プロ野球の迫力を体験することができるぞ！

ベースボールゲームはいろいろあるけれど、なかでも人気の高いゲームはナムコの『ファミリースタジアム』シリーズだ。1986年12月に発売された、『プロ野球　ファミリースタジアム』(ファミコン版)を皮切りに、毎年新作が発表されている長寿シリーズのひとつ。ファミコンだけでなく『スーパーファミスタ』としてスーパーファミコンにも移植されるなど、一部で熱狂的なファンがいるソフトだ。全チームが実際のチームのパロディ、だけど打率や選手の特徴などがしっかりしているところが、プレーヤーにとってうれしい限り。チームに強弱はあるけれど、バランスがいいから、やりこめばそれだけうまくなる。好きなチームでペナントレースを勝ち抜き、見事優勝なんてことも夢じゃないぞ。試合が終ると出るナムコットスポーツや、ホームランのときの花火など細かい演出も、ファンを引きつける要因といえるね。

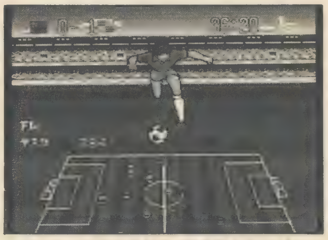


↑画面はシンプルだけど、白熱する試合展開は他の野球ゲームに勝るとも劣らないデキばえ

Jリーグで巻きかえせるか!? サッカーゲーム続々登場

Jリーグ開催で人気沸騰のサッカー。ではゲームではどうかというと、初のサッカーゲームは1985年4月に発売された『サッカー』(任天堂)があるんだ。当時はまだプロサッカーがなかったから、野球と違って実名選手を使うことはできなかった。そのために本格的なサッカー路線よりも、親しみやすさを狙ったものが中心となっていたんだ。ところが、サッカーコミック『キャプテン翼』が登場すると、俄然サッカー人気が高まって、翼をキャラクターとして使ったゲーム『キャプテン翼』シリーズが、サッカーゲームの中心になった。この時期からサッカー熱が高まってきたといえる。そして、1993年のJリーグ開催。今年に入ってからのサッカーゲームの数は急上昇しているぞ。

↓誰でも知っているスポーツだからこそ、誰でも楽しむことができる

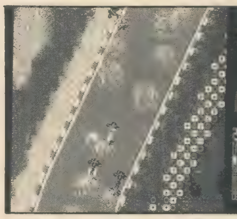


↑サッカーにキャラクター性を持たせたゲーム。多彩な必殺技もゲームを盛り上げてくれる

←リアルさの代わりにコミカルな部分を前面に持ち出している

根強い人気を誇るモータースポーツ！

マンセルやホンダが撤退したけれど、プロストの復帰などもあって、まだまだ人気が衰えないF－1。それにあわせてモータースポーツ系の人気も高い。カーレース物にはコクピットから見たものと、コースの上から見たものの2種類があるけれど、どちらも一長一短。コクピットものなら、リアルなレース感覚を体験できるし、上から見たものなら、コースラインを読みやすい。自分にあったタイプから始めよう。

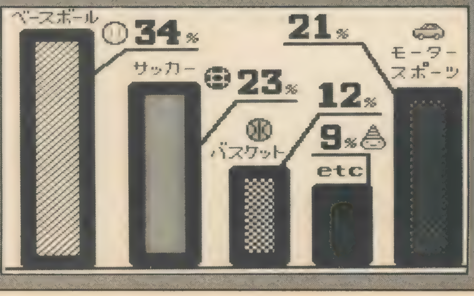


←レース展開が分かりやすいから、初心者でもプレイしやすい

↑対戦プレイは大白熱！　アイテムを駆使して、ベストラップを狙え！

スポーツゲーム、ジャンル別発売本数に迫る！

'93年3月から5月末までのスポーツゲームの売り上げを、独自に編集したのが右の表です。売り上げNo.1には、日本人の国民的スポーツといえる野球が入りました。その他にも、Jリーグ人気を受けてのサッカー、多少下火になっても人気の高いF-1関係のモータースポーツが入っています。この3つが入気の中心といえそうです。



●スーパーファミコン●

タイトル	価格	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アルバートオデッセイ	9600	6200	0	3600	0	RPG
イーハトーヴォ物語	9700	5800	0	3200	0	AVG
ウィザードリィV	9800	4500	0	3000	0	RPG
ウルトラセブン	8800	5500	▼200	3000	▼200	ACG
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡	9800	6400	▼400	3100	▼400	SLG
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	9500	4500	0	3700	0	RPG
EDO NO 牙	8900	6200	▼300	2500	▼300	ACG
NBAオールスターチャレンジ	8800	4500	0	2800	—	SPG
F1 GRAND PPIX Part II	9800	5700	▼200	3800	0	SLG
エルナード	9600	6000	▼200	3300	▼200	RPG
織田信長 覇王の軍団	9500	5600	0	3900	0	SLG
カリフォルニアゲームズII	8800	5700	0	3100	0	ETC
餓狼伝説	9800	6200	0	3800	0	ACG
キャプテン翼4〜プロのライバルたち〜	9700	6200	▼200	3300	▼200	SLG
ザ・グレードバトルIII	8700	5700	▼500	2400	▼500	ACG
コズモギャング・ザ・パズル	7900	4700	0	3100	0	PZG
シムアント	12800	8000	▼300	3800	▼300	SLG
ジャングルウォーズ2〜古代魔法アティモスの謎〜	9500	6500	▼500	2500	▼500	RPG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	6400	▼400	2700	▼400	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	3800	0	2700	0	ACG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	0	RPG
スーパースターウォーズ	8800	4500	0	2900	0	ACG
スーパースラップショット	8500	6000	—	2800	—	ACG
スーパーダンクスター	7900	6400	0	2900	0	SPG
SUPER TETRIS2+Bombliss	8500	5400	0	3300	0	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	0	3300	0	ETC
スーパーバトルタンク	7800	6400	▼300	2400	▼300	SLG
スーパーファミスタ2	7900	5800	▼200	2500	▼200	SPG
スーパーボンバーマン	7800	6600	▼100	3200	▼100	ACG
スーパーマリオカート	8900	5700	▼200	2600	▼200	SPG
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スーパーワギャンランド2	8300	6000	▼300	2700	▼300	ACG
スターフォックス	9800	7500	▼300	3800	▼300	STG
ストリートファイターII	9800	6300	▼200	3500	▼200	ACG

タイトル	価格	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
セプテントリオン	8500	6600	—	3100	—	ACG
対局囲碁ゴライアス	14800	8400	—	4800	—	ETC
太閤立志伝	11800	8800	0	4500	0	SLG
ダンジョン・マスター	9800	3500	0	1200	0	RPG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	6100	▼300	2600	▼300	RPG
デビルズコース	9800	7100	▼200	3000	▼200	SPG
デュアルオーブ 〜聖霊珠伝説〜	9700	7800	▼400	2900	▼400	RPG
伝説のオウガバトル	9600	7500	▼300	3200	▼300	SLG
ドラえもん〜のび太と妖精の国〜	8000	4800	0	3000	0	ACG
ドラゴンクエストV	9600	4800	—	1800	—	RPG
ドラゴンズアース	9800	5800	▼300	2900	▼300	ACG
ドラゴンボールZ 超武闘伝	9800	7800	0	4000	0	ACG
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	8800	6200	▼200	2700	▼200	SLG
2020年スーパーベースボール	8900	6300	0	2800	0	SPG
ノイ・ギーア〜風と海の鼓動〜	9800	6500	▼300	3000	▼300	RPG
バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ	7680	3900	—	1900	—	RPG
バイオメタル	8980	6200	▼300	2600	▼300	STG
パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	9800	6500	—	3100	—	ETC
バットマンリターンズ	8800	4500	0	3300	0	ACG
バトルサッカー	9500	4100	0	3400	0	ETC
バトルテック	9800	4700	0	3100	0	RPG
パワーモンガー〜魔将の謀略〜	12800	8200	▼200	4600	▼200	SLG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!	9500	5800	▼400	3700	▼400	SLG
ファイナルファイト2	9000	6700	—	3300	—	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	6100	▼500	3500	▼500	RPG
ブレス オブ ファイア 〜竜の戦士〜	9800	7800	▼300	3300	▼300	RPG
プロフットボール'93	9000	4700	0	3000	0	SPG
弁慶外伝〜砂の章〜	9600	5300	0	4000	0	RPG
Pop'nツインビー	8900	6200	▼200	2800	▼200	ACG
METAL MAX 2	9500	6700	0	3100	0	RPG
モノポリー	9700	6100	0	3600	0	ETC
らんま1/2〜爆烈乱闘編〜	9600	5500	▼300	4100	▼300	ACG
リーディングカンパニー	12800	7800	0	4800	0	SLG
龍騎兵団ダンザルブ	9500	6300	—	3200	—	RPG
レナス ー古代機械の記憶ー	9600	5400	▼400	1800	▼400	RPG

●新作ソフトチェック●

決死の脱出! 豪華客船の内部に展開する極限の人間ドラマ

セプテントリオン(SFC)

大波を受けて転覆した客船クリサニア号の内部に閉じこめられた生存者たち。上下がさかさまになり、波を受けるたびに大きく傾く船内から一時間以内に脱出しなければならないという設定でゲームが展開します。有名な映画『ポセイドン・アドベンチャー』のストーリーを髣髴とさせる展開で、ゲーム中のメッセージも映画の字幕風になっているなど、随所に制作者のこだわりが感じられる作りです。ゲームは『プリンス・オブ・ペルシャ』のようなトラップ回避型のアクション。船体が傾くと画面全体がダイナミックに回転し、スリル満点の冒険が楽しめます。

定価8500円

なつかしのアイテム光線銃がスーパーファミコンで復活!

スーパースコープセット(SFC)

かつてファミコン用の周辺機器として発売された光線銃。モニターの表面を信号の受信機として使うユニークな機器でしたが、結局ソフトが数本発売されただけで終わってしまいました。今度発売になるスーパースコープは、もともとアメリカで発売されていたスーパーNES用の光線銃。スタイルがバズーカ砲タイプで、肩にかつぐ形で使います。本体とセットで発売のソフトは、6タイプのゲームで遊べるようになっており、ユーザーがスーパースコープの使い方になじめるように考えられています。今後発売される対応ソフトにも注目していきましょう。

定価9800円

ハードの限界を感じさせない多彩なアクションで魅せる!

ジョイメカファイト(FC)

巷で大ブームとなっている格闘ゲーム。リアルな格闘戦を表現するには、グラフィックの表示性能にすぐれた機種が向いていると考えるのが普通です。しかし、『ジョイメカファイト』ではキャラクターの腕や脚の関節をわざと表示せず、体のパーツだけで動きを表現することで、ファミコンソフトとは思えぬほどの多彩な動きを可能にしています。また各キャラはロボットという設定なので、頭や手足の先しか見えなくても全く不自然に感じません。それぞれ特徴あるロボットたちの必殺技コマンドを、画面を見ながら学習できる機能もユニークです。

定価4900円

幻の3Dシューティングソフトがメガ CD で現代に復活!

ナイトストライカー(MD)

「ナイトストライカー」は数年前ゲームセンターに登場した筐体型のシューティングゲームです。筐体の出荷台数が少なかったため、マニアの間ではいわば幻のゲームとされてきました。今度発売されたメガCD版は、アーケード版の内容をほぼ忠実に再現した移植。夜の未来都市や高速道路を突っ走りながら襲いくる敵を破壊する、スリルとスピード感にあふれる展開が楽しめます。各ステージクリア後の分岐によってコースが変化し、最終ステージではたどってきたコースによって自機がさまざまな姿に変化するマルチエンディングシステムも魅力です。

定価7800円

●これらの価格相場は目安として6月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフト売買ができるとは限りません。
なお編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますのでご了承ください。

●ファミリーコンピュータ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ジャンル
悪魔城ドラキュラ	3900	2600	0	1200	0	ACG
いただきストリート 私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	3500	0	1100	0	ACG
F1センセーション	5800	4000	0	1100	0	SLG
カジノダービー	5500	3700	▼200	1700	▼200	ETC
仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決戦2	6800	4100	▼200	1300	▼200	ETC
くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500	4300	▼300	2000	▼300	SPG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3000	0	1500	0	ACG
ゴリラーマン	6900	5600	▼200	2300	▼200	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2700	▼100	900	▼100	ACG
ジェットソン	6800	4500	▼400	2100	▼400	ACG
ジャストブリード	5800	3300	0	2400	0	RPG
ジョイメカファイト	4900	3800	—	1500	—	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ 帝国の逆襲	7900	6100	▼300	1600	▼300	ACG
大航海時代	11800	4800	▼100	1500	▼100	SLG
タイニートゥーン アドベンチャー	4900	2700	▼200	1300	▼200	ACG
ダックテイルズ2	5800	4500	▼300	2100	▼300	ACG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	▼ 0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3600	▼100	900	▼100	ACG
ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	5800	2900	0	1200	0	ETC
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ジャンル
ドラゴンボールZIII	7800	3800	0	1400	0	RPG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2500	0	1000	0	ACG
爆笑！ 人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
バトルベースボール	8600	4600	0	3100	0	SPG
バブルボブル2	5900	4000	0	1400	0	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3200	0	900	0	SLG
ファミコンジャンプII 最強の七人	8500	3000	0	1000	0	RPG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	4500	▼300	1800	▼300	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	3300	0	1800	0	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3500	0	1400	0	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5100	0	2200	0	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1800	0	RPG
もえろツインビー シナモン博士を救え	3900	2600	0	900	0	STG
モンスターメーカー〜7つの秘宝〜	6800	2700	0	700	0	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	0	2100	0	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3100	0	1400	0	PZG
ロイヤルブラッド	9800	4200	▼200	1100	▼200	SLG
ロックマン5〜ブルースの罠〜	7800	4800	0	2500	0	ACG
ワギャンランド3	5800	3300	▼300	1700	▼300	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ジャンル
イメージファイトII（SCD）	7700	5400	0	1500	0	STG
ウィザードリィV（SCD）	7800	3000	▼100	900	▼100	RPG
ウインズ・オブ・サンダー（SCD）	6800	5400	▼200	2900	▼200	STG
宇宙戦艦ヤマト（SCD）	7800	5100	▼100	1100	▼100	SLG
クイズの星（SCD）	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII（SCD）	7800	5800	0	1800	0	STG
クレスト・オブ・ウルフ（SCD）	6800	4700	▼200	2800	▼200	ACG
幻想大陸オーレリア（両対応）	7800	5200	0	3200	0	RPG
コットン（SCD）	6800	4500	▼100	2900	▼100	STG
サークI・II（SCD）	7800	5400	▼300	1800	▼300	RPG
CD BATTLE光の勇者たち（SCD）	6300	4900	▼300	2400	▼300	ACG
Jリーグ グレイテストイレブン	7400	6100	—	3200	—	SPG
シムアース（SCD）	6800	4800	0	1500	0	SLG
シャーロック・ホームズの探偵講座II（CD-ROM）	8200	6400	—	3100	—	AVG
雀偵物語3〜セイバーエンジェル〜（SCD）	7800	6300	▼100	3100	▼100	ETC
上海III ドラゴンズアイ（CD-ROM）	7500	4800	0	1500	0	ETC
スーパーシュバルツシルトII（SCD）	7800	5700	▼100	1900	▼100	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル（SCD）	7800	5300	▼200	1700	▼200	ETC
スプリガン markII（SCD）	6800	4200	0	2100	0	STG
ゼロヨンチャンプII（SCD）	7800	5800	▼300	2900	▼300	SLG
ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会（SCD）	7200	4900	0	1300	0	ACG
ダンジョンエクスプローラーII（SCD）	6800	4900	▼400	3000	▼400	RPG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト（SCD）	8200	4900	0	1400	0	RPG
超兄貴（SCD）	7200	5400	—	2900	—	STG
超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング（SCD）	7400	5100	▼200	1900	▼200	SLG

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ジャンル
つっぱり大相撲 平成版	6800	4400	0	3200	0	SPG
TVスポーツ・アイスホッケー	7200	5800	▼400	2600	▼400	SPG
TVスポーツ・バスケットボール	7200	6000	▼200	3000	▼200	SPG
天使の詩II〜堕天使の選択〜（SCD）	7800	6200	▼200	3300	▼400	RPG
トップをねらえ！Gunbuster Vol.2（SCD）	7200	5500	▼400	2700	▼200	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II（SCD）	7200	4500	0	3100	0	RPG
ドラゴンナイトII（SCD）	7400	5200	0	2600	0	RPG
ネクスザール（CD-ROM）	7400	4800	▼500	1700	▼500	STG
信長の野望・武将風雲録（SCD）	13800	8800	0	5400	0	SLG
バトルロードランナー	5800	3800	▼100	2500	▼100	ACG
PC電人	6500	4100	▼200	2500	▼200	STG
ファージアスの邪皇帝（SCD）	7500	4200	▼300	1600	▼300	RPG
フィーンドハンター（SCD）	7800	6400	▼200	2900	▼200	ACG
フォーセットアムール（SCD）	7600	5200	0	2800	0	ACG
ふしぎの海のナディア（SCD）	6800	4900	▼100	1800	▼100	AVG
ブライII 闇皇帝の逆襲（SCD）	7800	3200	0	1400	0	RPG
ホラーストーリー（SCD）	7200	4300	0	3200	0	ACG
ポリスコネクション（SCD）	7600	4400	0	3500	0	SLG
ボンバーマン'93	6500	4100	0	1700	0	ACG
魔物ハンター妖子〜遠い呼び声〜（SCD）	7200	4700	0	2400	0	AVG
ムーンライトレディ（SCD）	6800	4900	▼400	2400	▼400	RPG
メタモジュピター（SCD）	6800	4300	▼300	1400	▼300	STG
モトローダーMC（SCD）	7200	4500	▼500	1400	▼500	SPG
ラプラスの魔（SCD）	7500	5800	▼400	2500	▼400	RPG
ロードス島戦記（SCD）	7200	4300	0	1800	0	RPG

●ジャンル欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム

●メガドライブ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	4400	0	2800	0	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	3700	0	1300	0	SPG
Out Run 2019	8800	5900	▼500	2500	▼500	SLG
アネット再び(CD-ROM)	7800	5200	—	2300	—	ACG
アフターバーナーIII(CD-ROM)	8400	5400	▼300	2500	▼300	STG
ヴィクセン357	8800	4000	▼400	2400	▼400	SLG
ウルトラマン	5800	4700	▼300	1600	▼300	ACG
ウルフチャイルド(CD-ROM)	8800	5900	▼300	2800	▼300	ACG
F22インターセプター	8900	5100	0	3500	0	SLG
カプコンのクイズ殿様の野望(CD-ROM)	7800	5100	▼300	1500	▼300	ETC
餓狼伝説	8800	6600	▼400	2800	▼600	ACG
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	7800	5100	▼200	2000	▼200	ETC
幻影都市〜ILLUSION CITY〜(CD-ROM)	4980	3400	—	1500	—	RPG
ザ・キックボクシング	8500	5400	0	3300	0	SPG
サイドポケット	7800	3400	0	2600	0	ETC
三国志(CD-ROM)	14800	9200	▼600	4400	▼600	SLG
サンダーストームFX(CD-ROM)	7800	4200	0	1900	0	STG
G-LOC	6800	4400	0	2700	0	STG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	8700	3800	▼300	1600	▼300	SLG
ジャガーXJ220(CD-ROM)	8800	6400	▼200	2900	▼200	SPG
邪神ドラクソス	8900	2800	▼200	1000	▼200	ACG
スイッチ(CD-ROM)	6800	5200	▼200	2700	▼200	AVG
スノーブラザーズ	7800	6600	—	3200	—	ACG
スプラッターハウスPART3	6800	5200	▼300	2700	▼300	ACG
ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦	8900	6400	▼200	3000	▼200	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	4000	▼300	2600	▼300	ACG
タイムギャル(CD-ROM)	7800	4800	0	3600	0	ACG
007・死闘	6800	4800	—	2000	—	ACG
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー	7800	3400	0	1900	0	ACG
デザート・ストライク〜湾岸戦争〜	8900	6500	▼300	2900	▼300	ACG
デバステイター(CD-ROM)	7800	5800	—	2800	—	ACG
電忍アレスタ(CD-ROM)	6800	4000	▼400	2200	▼400	STG
天舞 メガCDスペシャル(CD-ROM)	9800	4200	0	2900	0	SLG
ナイトストライカー(CD-ROM)	7800	5800	—	2800	—	STG
パチンコクーニャン	8500	5200	▼200	2800	▼200	ETC
バットマンリターンズ	6800	4400	0	2700	0	ACG
PGAツアーゴルフII	9800	6500	▼300	3000	▼300	SPG
ファイナルファイトCD(CD-ROM)	8800	5800	▼500	2600	▼500	ACG
不思議の海のナディア	6500	4300	▼200	2600	▼200	AVG
ぷよぷよ	4800	2900	0	1500	0	ETC
ベア・ナックルII〜死闘へのレクイエム〜	7800	4300	0	3200	0	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
マジンサーガ	6800	4600	400	2700	▼400	ACG
メガロマニア	8800	6200	▼200	2800	▼200	ACG
ゆみみみっくす(CD-ROM)	7800	5100	0	2100	0	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	7600	▼400	4100	▼400	SLG
ランドストーカー	8700	4600	0	2700	0	RPG
らんま1/2 〜白蘭愛歌〜	8300	6500	▼300	2900	▼300	AVG
LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	7800	4700	▼100	1800	▼100	RPG
ロードブラスターFX(CD-ROM)	7800	5300	0	1800	0	ACG

●ゲームボーイ●

タイトル	定価	中古相場価格				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
R-TYPE II	3800	2700	0	800	0	STG
ウィザードリィ外伝II	4635	3200	▼100	1100	▼100	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2200	▼100	700	▼100	SLG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	2800	0	800	0	ACG
NBAオールスターチャレンジ2	3980	2900	▼200	1400	▼200	SPG
ONI 3〜黒の破壊神〜	4980	3100	0	1200	0	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2100	▼200	700	▼200	RPG
クレヨンしんちゃん〜オラとシロはお友達だよ〜	3500	2800	▼200	1400	▼200	ACG
GBバスケットボール	3900	2700	0	1100	0	SPG
スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900	2300	0	1300	0	ACG
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング	3900	3100	—	1500	—	SLG
ダーティ・レーシング	3900	2600	0	1300	0	ACG
高橋名人の冒険島III	3800	2600	0	1400	0	ACG
WWF スーパースターズ2	3980	3000	—	1500	—	SPG
ダブル役満	4500	3300	▼200	1300	▼200	ETC
ダンジョンランド	4600	2900	0	1000	0	RPG
バーニングペーパー	3200	2000	▼200	800	▼200	ACG
バブルボブルJr.	3600	2500	—	1300	—	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	0	800	0	ACG
ポピュラス外伝	4900	3800	—	1900	—	SLG
魔界村外伝	3500	2700	▼300	1300	▼300	ACG
ミッキーマウスIV 〜魔法のラビリンス〜	3900	3200	0	1300	0	ACG
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	4980	3400	▼400	1600	▼400	RPG
妖精物語 ロッドランド	3900	2800	—	1300	—	ACG
ロックマンワールド3	3500	2400	0	1000	0	ACG

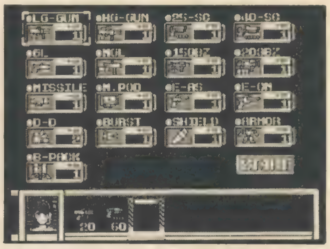
古くったって おもしろい。今月のおすすめソフト

今月のおすすめ中古ソフトは『重装機兵レイノス』(MD)です。SFCソフトに『重装機兵ヴァルケン』がありますが、これに先駆けて発売された、シリーズ第1作が『レイノス』というわけです。

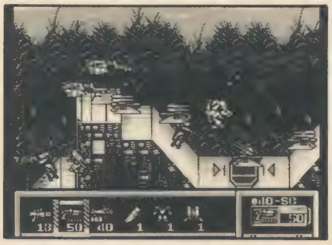
プレーヤーは、1パイロットとなって重装機兵(アサルトスーツ)と呼ばれる機体を操ります。木星の衛星ガニメデで任務に付いていたプレーヤーですが、突如外宇宙からやってきた謎の艦隊の奇襲を受けます。謎の艦隊の攻撃は地球圏にまで及び、中央アジアの一部を占領されるまでになります。一時撤退していたプレーヤーですが、体勢を建て直すとともに敵艦隊と全面対決。戦争の終結までが、ゲームストーリーです。

ゲームは、アサルトスーツを操って敵を撃破していくアクションものです。一面ごとに目的が与えられ、それをクリアーすれば次のステージに進むことができます。自機であるレイノスは標準装備としてバルカン砲を持っています。その他にもミサイルやレーザー、シールドや飛行用バックパックなどいろいろな装備がありますが、これはプレーヤーの得点によって徐々に使えるようになっています。そのためできるだけ高得点をだせば、ゲームを有利に進めることができます。ただし敵もだんだんと強力になっていくので、ちょっと難易度は高めといえます。

戦いの舞台は、衛星ガニメデから始まって、大気圏突入、敵基地進入、コロニー内、敵艦隊と対決などバリエーションに富んでいて、各ステージごとに違った面白さがあります。価格は2500〜3500円ぐらいですが、数が少ないのが難点です。



↓武器には使えるものと役に立たないものがある。慣れないうちはシールドを装備しよう



↑ロボット物が好きだったら、絶対プレイしておきたい。「ヴァルケン」が好きならなおさら

●価格相場表は、以下の協力店によるものと、編集部が独自に取材したデータを集計して作成しました。御協力いただいた方々に御礼申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901

DIAL FUN CLUB

利用方法

0990-318-496をダイヤル → アナウンスと発信音の後に0をダイヤル
- ダイヤル回線 → もう1度0をダイヤル 説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（#はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと#をプッシュ → 伝言を聞く→7# / 伝言を残す→3#（伝言時間45秒）

0990-318-496

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ²サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

- 001# ショート伝言板
- 002# ロング伝言板（伝言時間5分）
- 003# 売りたし！
- 004# 買いたし！
- 005# ボクのイチオシゲーム
- 006# わたしの愛するゲームキャラクター
- 007# お助けマンを頼む
- 008# 秘ギ、裏業を紹介するぜい
- 009# パソコン仲間集まれ！
- 010# 開局リクエスト
- 100# 待ち合わせBOX
- 101#～199# フリーBOX

099# ゲーム新規開局速報 / 900# アニメ新規開局速報

3□□□#DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！

全問正解者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには0#をダイヤルしてね。

アニメ

- 011# ショート伝言板
- 012# ロング伝言板（伝言時間5分）
- 013# 売りたし！
- 014# 買いたし！
- 015# イチバンおもしろい番組はナニ？
- 016# お気に入りキャラクター紹介
- 017# ものまねグランプリ！
- 018# アニメのど自慢（伝言時間3分）
- 019# 同人誌仲間集まれ！
- 020# 開局リクエスト
- 200# 待ち合わせBOX
- 201#～299# フリーBOX

ア行（番組ガイド041#）

- 501# R-TYPE
- 301# アドバンスド大戦略
- 506# イース（Ⅰ～Ⅳ）
- 509# ウィザードリィ(Ⅰ～Ⅴ)★
- 363# ウォーリーをさがせ
- 364# ウルトラセブン
- 427# エストポリス伝説
- 304# オウガバトル
- 521# 弟切草

カ行（番組ガイド042#）

- 349# 餓狼伝説 ★
- 365# カルトマスター ウルトラマンに魅せられて
- 366# カルフォルニアゲームズ
- 526# キャプテン翼(Ⅰ～Ⅲ)
- 418# クレヨンしんちゃん
- 309# グラディウス(Ⅰ・Ⅱ)
- 428# Kick&Rush
- 367# ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王
- 368# 鋼鉄の騎士
- 429# 幻影都市
- 430# ゴリラーマン
- 431# ゴッドメディスン

サ行（番組ガイド043#）

- 616# 三国志（Ⅰ～Ⅲ）
- 432# サラブレッドリーダー
- 433# Jリーグ グレイテストイレブン
- 369# 重装機兵ヴァルケン
- 540# シムシティ
- 370# シムアース
- 541# シャイニング・フォース
- 545# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
- 371# スーパーキックボクシング
- 319# スーパーマリオカート
- 546# スーパーファミスタ ★
- 320# スーパーフォーメーションサッカー(1,2)
- 372# スターウォーズ 帝国の逆襲
- 352# スターフォックス
- 549# ストリートファイター(Ⅰ,Ⅱ)★
- 324# SNATCHER
- 434# スノーブラザーズ
- 555# ゼルダの伝説
- 373# 聖剣伝説（1,2）
- 435# 全日本プロレス
- 436# 007・死闘
- 325# ソニック・ザ・ヘッジホック(1,2)
- 437# ソルティス

タ行（番組ガイド044#）

- 327# ダービースタリオン全国版
- 422# 太閤立志伝
- 438# 第3次スーパーロボット大戦
- 439# 大局囲碁ゴライアス
- 440# ダブル役満
- 441# 超兄貴
- 328# 提督の決断
- 569# テトリス(スーパー、BomBliss)
- 374# デバステイター
- 442# デュアルオーブ
- 570# 天外魔境
- 375# ドラえモン～のび太と妖精の国～
- 573# ドラゴンクエスト(Ⅰ～Ⅴ)★
- 331# ドラゴンナイト(Ⅰ,Ⅱ)
- 574# ドラゴンボールZ(Ⅰ～Ⅲ)
- 443# ドラゴンマジック

ナ行（番組ガイド045#）

- 583# 信長の野望
- 376# 2020年 スーパーベースボール
- 377# ニンジャウォーリアーズ
- 378# 熱血格闘伝説

ハ行（番組ガイド046#）

- 424# バトルトード
- 444# バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ
- 445# バブルボブルジュニア
- 379# バトルベースボール
- 333# ファイナルファンタジー(Ⅰ～Ⅴ)★
- 597# ファイナルファイト
- 598# ファイヤーエムブレム
- 425# 美少女戦士セーラームーン
- 426# フィーンドハンター
- 380# プロフットボール'93
- 381# ぷよぷよ
- 357# ファンタシースター
- 602# 星のカービィ
- 411# Pop'nツインビー
- 338# 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ行（番組ガイド047#）

- 446# 魔界対外伝
- 607# MOTHER(1,2) ★
- 447# メガロマニア
- 610# 女神転生（真）
- 382# メタルマックス
- 614# モンスターメーカー

ヤ行（番組ガイド048#）

- 361# ヨッシーのクッキー

ラ行（番組ガイド049#）

- 622# らんま1/2
- 340# ランドストーカー～皇帝の財宝～
- 341# 竜虎の拳
- 628# ロックマン
- 630# ロマンシング サ・ガ

ワ行（番組ガイド050#）

- 362# ワギャンランド(スーパー)

ア行（番組ガイド031#）

- 631# アーシアン
- 632# アイドル天使ようこそようこ
- 635# あしたへフリーキック
- 642# アルスラーン戦記
- 653# 海の闇、月の影
- 645# うしおととら
- 650# 宇宙戦艦ヤマト
- 651# 宇宙の騎士テッカマン・ブレード
- 654# うる星やつら
- 656# NG騎士ラムネ&40 ★
- 803# おやゆび姫物語

カ行（番組ガイド032#）

- 665# 風の谷のナウシカ
- 804# カリメロ
- 805# 風の中の少女 金髪のジェニー
- 666# 機甲警察メタルジャック
- 668# 機動警察パトレイバー
- 669# 機動戦士ガンダム
- 670# キャッ党忍伝てやんでぇ
- 671# キャプテン翼
- 674# 究極超人あ～る
- 673# キューティーハニー
- 679# 銀河英雄伝説 ★
- 806# 恐龍惑星
- 682# きんぎょ注意報！
- 687# クレヨンしんちゃん
- 685# KO世紀ビースト三獣士
- 689# 源氏
- 690# ゲンジ通信あげだま
- 692# 元気爆発ガンバルガー ★
- 807# 剣勇列伝ヤイバ
- 830# ゴーストスイーパーGS女神
- 808# コボチャン

サ行（番組ガイド033#）

- 693# サイレントメビウス
- 694# サザエさん
- 695# 3×3 EYES
- 696# 三国志
- 809# サラダ十勇士トマトマン
- 810# 疾風アイアンリーガー
- 697# シティーハンター
- 699# 少年アシベ
- 700# 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
- 712# スーパービックリマン ★
- 811# スーパーヅカン
- 812# スペース オズの冒険
- 701# 絶対無敵ライジンオー ★
- 702# 聖闘士星矢
- 716# 聖伝リグ・ヴェーダ

タ行（番組ガイド034#）

- 705# ダーティーペア
- 801# チキチキマシン猛レース
- 802# 超人ロック
- 717# 超電磁マシーンボルテスV
- 813# チロリン村物語
- 814# ツヨシしっかりしなさい
- 719# 鉄人28号FX
- 720# デビルマン
- 721# 天空戦記シュラト
- 722# 天空の城ラピュタ
- 724# 伝説の勇者ダ・ガーン★
- 725# ときめきトゥナイト
- 731# ドラゴンクエスト
- 732# ドラゴンクエストーダイの冒険ー
- 733# ドラゴンボールZ ★

ナ行（番組ガイド035#）

- 815# 南国少年パプワくん
- 816# ナンとジョー先生
- 817# 忍たま乱太郎
- 818# 熱血最強ゴウザウラー
- 819# ノンタンといっしょ

ハ行（番組ガイド036#）

- 742# 花の魔法使いマリーベル
- 820# 姫ちゃんのリボン
- 749# 美少女戦士セーラームーンR ★
- 751# 電影少女
- 756# ファイブスター物語
- 758# ふしぎの海のナディア
- 821# ポコニャン
- 763# 炎の闘球児ドッジ弾平

マ行（番組ガイド037#）

- 762# ママは小学四年生
- 766# 魔神英雄伝ワタル ★
- 768# 魔道王グランゾード
- 769# 丸出だめ夫
- 770# 魔法のエンジェルスイートミント
- 771# 魔法の天使クリーミーマミ
- 772# 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
- 822# ミラクルガールズ
- 823# みかん絵日記
- 824# 無責任鑑長タイラー
- 782# めぞん一刻

ヤ行（番組ガイド038#）

- 785# YAWARA！
- 825# 幽遊白書 ★
- 826# 勇者特急マイトガイン
- 789# 鎧伝サムライトルーパー ★

ラ行（番組ガイド039#）

- 790# らんま1/2 ★
- 793# ロードス島戦記

ワ行（番組ガイド040#）

上記のDIAL・FUN・CLUBと同じ番組ナンバーで秘密が守れるプライベート伝言が楽しめる!!

★プライベート伝言倶楽部★ 0990-308-272

利用方法

0990 308 272をTEL → 案内にそって*0をダイヤル
- → ダイヤル回線 もう一度0をダイヤル / プッシュ回線
- → IDをお持ちの方 1をダイヤル → 案内に従ってID、パスワードを入力
- → お持ちでない方は 2をダイヤル → ID、パスワード 自動発行
- → メニュー DIAL・FUN・CLUBの番組ナンバーから希望する3ケタナンバーを入力 ㊟番組ナンバーの#はいりません。

コマンド利用方法

- 1 自分専用ボックスのメッセージ再生
- 5 相手のIDナンバーを指定して録音
- 3 オープンボックスへの録音
- 7 オープンボックスの再生
- 9 オープン再生中にメッセージ録音
- 0 メニューに戻る

この番組は6秒10円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂1-15-3
プリメーラ道玄坂521
☎03-5458-9441

伸長は足から伸ばす DNAシステムがベスト!

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!

まず、確実にお約束したいのは、その効果! 下の体験談は、ほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように〝10cm伸びた〟〝30オからでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」が君を強力にサポート!

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!

もし、チビのままだとすると?

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ、キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日10分一か月のトレーニング!

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

身長は決して遺伝だけではない!

日米37万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で、キミの未来が大きく変わる!

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声

男のコからモテモテ
あと3cmでいいからと思い始めました。結果は6.2cmアップ。今までふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるように。
(竹中貴恵・18歳)

前より性格も積極的に
20歳をすぎていましたが、友達からバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で6.5cm。性格も、前より積極的に。
(若松幸裕・21歳)

今では友達を見おろせます
朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達を見おろせます。
(上野卓・16歳)

身長を測るのが楽しみ
小学校4年の時は一番チビ。6年の時入会しましたが、初めて1か月めで5.3cm伸びていました。身長を測るのが楽しみ。
(酒向茂・12歳)

チャンス! とじこみハガキを今スグポストへ!

案内資料を無料急送

各専門分野の権威が指導します

このシステムの開発者

ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学界からも注目されている。

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

アメリカ式ヨ〜ガ 伸長法講座

もっと背を伸ばす秘訣はDNAシステム!!

目標達成!

毎日着実に伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

※器具や薬は一切使わないので安心!!

日米であがる成功の声 話題の伸長効果!!

※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活発化させ、伸長を促進させる方式を言います。

日本ヘルスアカデミー

〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17

●お急ぎの方はお電話で!!
☎03-3318-6111

受付時間/年中無休
朝9時30分〜夜9時

高身長はモテる男の条件!!

世界初!!ビデオトレーニングで
誰でも確実に成果が出る!!

最新理論のDNAシステムが、毎日20分間のトレーニングであなたの身長を10cm 20cmと伸ばしてくれる!!
日本とアメリカで37万人もの成功者がいて、効果はすでに実証ずみ!!
さあ、あなたも詳しい案内書をご覧になり、レッツ・チャレンジ!!

アメリカ式ヨ～ガ

伸長法講座

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

317

差出有効期間
平成6年7月
31日まで

166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

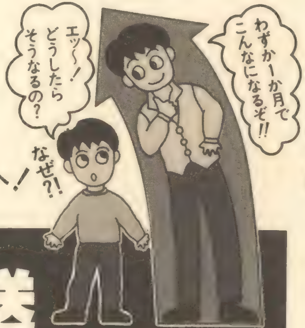
(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)

日本ヘルスアカデミー

伸長法講座 行

切り取り線

G342



▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！

○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒		
TEL		性別	男・女

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターⅡターボ

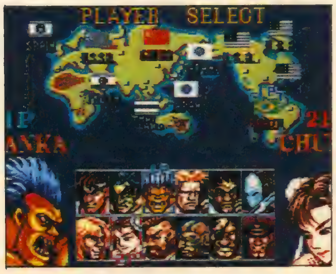
徹底ガイド

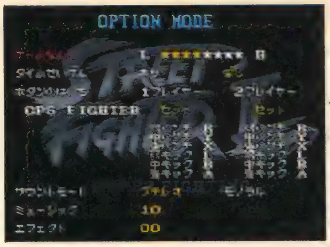
■SFC■カプコン■７月10日発売■¥9980(税抜き)

全キャラクターを分析、さらにおすすめの6人をピックアップし対コンピュータ攻略＋操作一覧

待望のストⅡターボがその全貌を現した

SFC版の前作から約１年のインターバルを経て発売される『ストリートファイターⅡターボ』。今月で４回目となる本誌ストⅡ特集は、規格破りの61ページを割いて『ターボ』の徹底攻略を試みてみたぞ。詳細は実際に記事を読んでもらうとして、まず報告しておきたいのが、２つのモードが用意されている、ということ。１つは御存知ターボモード。アーケード版のターボで見られた各キャラの新必殺技などが取り入れられている、いわば最新バージョンのストⅡである。もう１つは〝ノーマルモード〞なるもの。これは、『ターボ』になって導入された新必殺技がないモードであり、キャラの色もSFC版前作の同キャラ対戦モードの色を踏襲したもの。CPUのアルゴリズムも微妙に違う別モードなのだ。





↑前作から見慣れているオプションモード。今回はコンピュータのレベルが星の数で表示され、最大（最強）星８つの強さのコンピュータを相手にできる。ボタン設定は前作から変更なしだ

キャラの動くスピードを自在に調節できるぞ

上の写真を見てほしい。ターボモードについている星は、ゲーム全体のスピードを表す。星１つではSFC版前作ていどのスピードだが、初期設定である星３つでは、ほぼアーケード版と同等ではないかというくらいのスピーディな動きが可能となる。プレイヤーの好みでキャラの動くスピードも変えられるうれしい新機能なのだ。

©CAPCOM 1991, 92, 93

リュウ

成長を続ける主人公キャラ。新必殺技を引っ提げて今回もパワーアップ

キャラクター相性度

リュウ	／
E.本田	B
ブランカ	D
ガイル	C
ケン	C
春麗	B
ザンギエフ	C
ダルシム	D
M.バイソン	B
バルログ	C
サガット	D
ベガ	C

相性度：各キャラに対してのリュウの強さのおおよその度合い。A(強)〜E(弱)の5段階。

[どうなったターボ版リュウ]

技のリーチや当たり判定は、ほぼ『ダッシュ』と同様だが、新しい必殺技として空中竜巻旋風脚が加わった。

これは空中で竜巻旋風脚のコマンドを入力することで出せる技。コマンドが変わっているわけではないので、出すのはそれほど難しくないと思う。

使われるのは主に対戦プレイ。リュウの跳び込みを逃げジャンプ大パンチで返そうとするダルシムや、ジャンプキックで迎え撃とうとするキャラ全般に使用することができる。また、小や中の短い竜巻を使って相手を幻惑したり、飛び道具を読んでの跳び込みが失敗した場合に出して逃げてしまうなど、使い手いかんによって様々な可能性をもっている技なのだ。対Cではあまり必要な場面は多くない。

空中竜巻旋風脚

←旋風脚はジャンプした方向へ出る。空中で1回技を出してからでも出せる。ただ上昇・落下中には無敵時間はない

[基本技]

リュウ・ケンは全キャラの中でも一番リーチが短い。普通に闘っていてはリーチの長い技を持ったキャラには圧倒されてしまう。そのため、技の間合いの感覚に関しては、他のキャラよりもシビアなものが要求されるのだ。

ただリーチがない分、攻撃力も高く技の当たり判定も強い。必殺技だけでなく、通常技も1発逆転の破壊力をもっているのがリュウ（ケン）なのだ。まずは使用頻度の高い右の4つの技から覚えていこう。

立ち大パンチ

近い間合いの大パンチ『アッパー』。間合いが遠いと『正拳突き』となる。対空用の技

しゃがみ大キック

出るのが速く、当たり判定も大きい。相手を転ばせる技だが、空振りするとスキが大

ジャンプ大キック

攻撃判定が横に長く使いやすい。ジャンプで跳び込むときは主にこの技を使っていこう

しゃがみ小キック

連打が効く上にリーチも長く必殺技へのキャンセルもできる。応用範囲が広い技なのだ

[連続技]

ジャンプ大パンチを着地ギリギリで当て、着地後すぐに出した技に必殺技のキャンセルをかける。これがリュウの連続技の基本だ。1はジャンプ大パンチの後に立ち中パンチを入れ、すぐに昇龍拳のコマンドを入力するもの。E.本田や春麗には昇龍拳が空振りしてしまうが、全部入れれば相手の体力の半分は奪い取れる。2は波動拳を使った3段攻撃。ジャンプ大パンチの後に↓大パンチ↘→大パンチと入力してみよう。1よりカンタンね。いずれも相手をピヨらせることができるよ。

1

↑着地ギリギリで大パンチを当てる。打点を低く、だ

↑着地後すぐに中パンチ。間髪入れず昇龍拳を入力

↑フックの戻りのグラフィックが省略され昇龍拳が入る

2

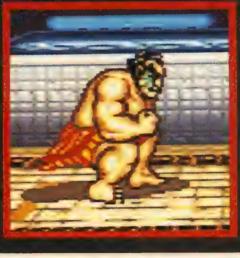
↑ジャンプ大パンチで入る。大キックでも構わないけど

↑すぐにしゃがみ大パンチ。✚ボタンを横まで回して…

↑大パンチボタンを押せばすぐに波動拳が出てくる

操作方法は全てキャラクタが右向きの場合です。

E・本田



パワーアップ組のひとりE.本田。スーパー百貫落としを使いこなそう

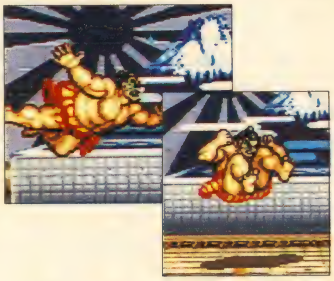
キャラクター相性度

リュウ	D
E.本田	／
ブランカ	B
ガイル	D
ケン	D
春麗	B
ザンギエフ	B
ダルシム	B
M.バイソン	C
バルログ	C
サガット	C
ベガ	D

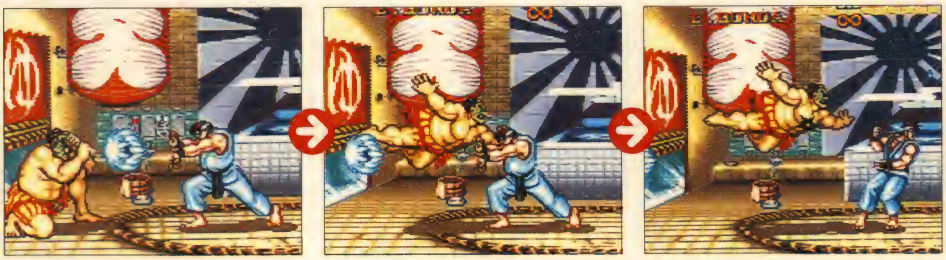
相性度：各キャラに対してのE・本田の強さのおおよその度合い。A(強)〜E(弱)の5段階。

[どうなったターボ版E.本田]

ご存じの通り〝スーパー百貫落とし〟という新たな必殺技が追加された。↓にしばらくためて↑＋キックボタンで出せるこの技は、出かかりの一瞬に無敵時間までつけられたゴージャスな必殺技だ。移動速度が遅いために、画面の端に追い詰められて飛び道具を連打されるとメロメロになってしまった今までの本田だが、この技を使ってピンチを切り抜けられるようになった。



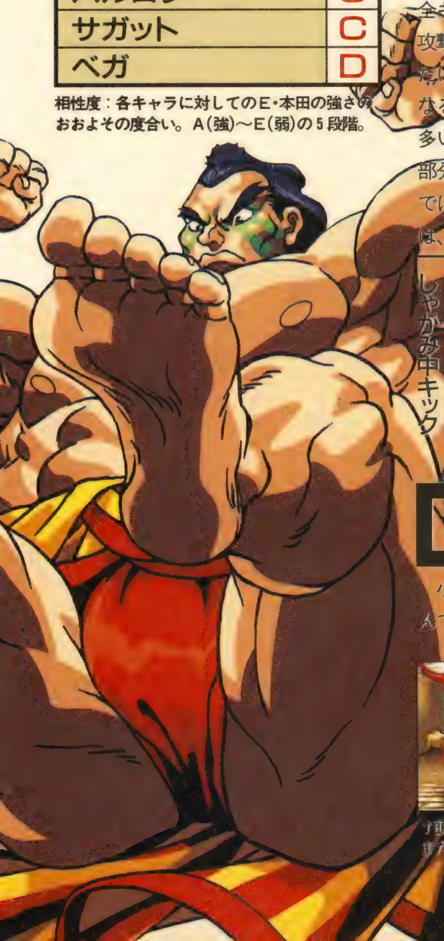
スーパー百貫落とし



←画面端で〝トリカゴ状態〟にされたとき。波動拳をギリギリ引き付けてスーパー百貫落とし大キックで出す。波動拳をスリ抜けて、硬直しているリュウに見事に当たるのだ

[基本技]

本田は移動速度も遅く、ジャンプも鈍重だ。そのかわり全キャラ１の攻撃力と長いリーチを持っているのだ。技の攻撃判定も強いので、空中戦も（実は）非常に強い。それだけに、戦い方を把握すればとても強力なキャラクターとなるのだ。右で紹介している以外にも使用頻度の高い技は多い。しゃがみ中パンチは初代ストIIのときのように無敵部分こそなくなってしまったが、リーチが長いので接近戦ではとても有効な技。またジャンプ小キックの百貫落としは、足払いやダルシムのズームパンチを返すことができる。



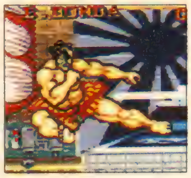
しゃがみ中キック

相手に密着して当てると２発入るキック。足の先が無敵となっており、相手の足払いを返したり、同キャラ対戦での百裂張り手を返したりするのに使う。相手の裏に回るようにして飛ぶジャンプ中キックからの連続技にも使用する技だ。

立ち大キック

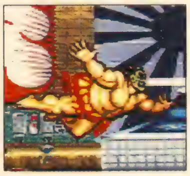
非常にリーチが長く、全キャラ共通で足払い合戦に使える。スピードが遅いのが難点だが、相手の飛び道具の出かかりを狙ったり、画面の端に追い込まれて飛び道具を連打される〝トリカゴ〟状態からの脱出にも有効に使える。小、中もまぜて使おう。

ジャンプ大キック



本田の跳び込みの基本技。非常にリーチがあり当たり判定も大きく威力抜群。相手に足先がぎりぎり当たるような間合いで出せば、一方的に返されることはまずない。ガイルのスラストキックなどにも対抗できる技なのだ。

ジャンプ中キック



『フライングスモウプレス』。からだ全体が攻撃判定になるおトクな技。バルログのバルセロナアタックやベガのサイコクラッシャーへの返し技となる。普通に跳び込むときも、他の技より返されにくい。ただ、打点が高いと喰らい投げされやすい。

[スーパー頭突き]

小中の頭突きは対空兵器として威力を発揮する。跳び込んできた相手にうまくタイミングを合わせて撃墜するのだ。

↑頭突きの出かかり。まだ攻撃判定はない

↑このグラフィックが一番強い状態だ

↑小頭突きなら前の状態は無敵なのだ

[連続技]

相手をピヨらせたときに使える簡単な連続技を紹介しよう（右の連続写真）。まず相手に密着してひざ蹴り（✚ボタンの左右を入れて中キック）を出す。そしてひざ蹴りのボタンを押した瞬間から小パンチボタンを連打し、百裂張り手を入れる。ひざ蹴りの２発目が入った後、戻りのグラフィックがキャンセルされ、百裂張り手が入るのだ。失敗しても、他の連続技より安全。

ザンギエフ

どんどん強くなってきたザンギエフ。もはや上級者だけのキャラではない

[どうなったターボ版ザンギエフ]

新必殺技ハイスピードラリアットが追加された。この「ハイスピード〜」（下の写真1、3、4）は従来のダブルラリアット（写真2）と違って足元が無敵となり相手の攻撃を受けない。よって写真1のようにサガットのグランドタイガーショットや、写真3、4のように相手の足払いをスカしたりすることができるのだ。また、腕の回転のスピードも速くなっている。

ハイスピードラリアット

1

2

3

4

キャラクター相性度

キャラクター	相性度
リュウ	C
E.本田	D
ブランカ	E
ガイル	E
ケン	C
春麗	B
ザンギエフ	／
ダルシム	D
M.バイソン	C
バルログ	B
サガット	D
ベガ	C

相性度：各キャラに対してのザンギエフのおおよその強さの度合い。A(強)〜E(弱)の5段階。

[基本技]

ザンギエフは投げやつかみなどの特殊技はたくさんあるのだが、通常攻撃は意外にシンプルだ。でも攻撃力は十分に高いので、スクリューパイルが出せなくても、対戦でも対コンピュータでも結構闘えるのである。右にあげた以外で特筆すべき技は『ヘッドバット』(垂直ジャンプで✚ボタンを上にいれて中か大のパンチ)。1発で相手をピヨらせることもできる恐怖技。ジャンプの高いキャラに使えるよ。

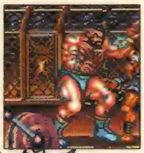
しゃがみ大キック

対戦では非常に使用機会の多いザンギエフの〝要〟。リーチはさほど長くないが攻撃判定がやたらと強く、相手の足払いとかちあっても、悪くても相撃ちになる。これで相手を転ばせて間合いを詰め、スクリューへ持っていく。

ジャンプ大パンチ

跳び込みに使用する。攻撃判定が下にとても強く便利である。特に対コンピュータのサガット戦などで多用する。攻撃判定が横に広いジャンプ大キックなどと併用し、相手の技や間合いによって使い分けていくとよい。

立ち小パンチ



別名〝百裂チョップ〟。真上に跳び込んでくるような敵の跳び込みはこの技で返す。ケンの大パンチのように攻撃判定が下に大きい技には負けてしまうことがあるが、そんな時はかならず喰らい投げができるのだ。

ボディプレス

正確には「フライングボディアタック」という。ジャンプ後✚ボタンを下に入れて大パンチ、で出す。からだ全体が攻撃判定になる上にジャンプ直後に出しても着地まで出続ける技。相手の裏に回るような〝めくり〟攻撃もできる。

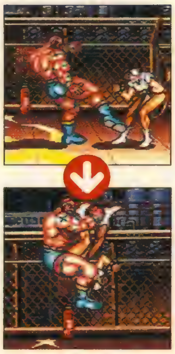
[スクリューパイルドライバー]

ザンギエフといえば、やはりスクリューパイルである。強くなったとはいえ、やはりスクリューが出せなければ対戦では勝てないし、第一おもしろくも何ともない。ザンギを使うならぜひスクリューパイルを究めよう。スクリューは✚ボタンをぐりんと1回転させてパンチボタンを押す。だけど、1回転させたら当然ジャンプしてしまう。そこで、ジャンプ中や相手に技をガードさせている最中に✚ボタンのコマンドを入力しておき、その直後にボタンを押してスクリューを完成させるのだ。いろいろなバリエーションがあるけど、左の3つがよく使われている代表的なパターンだ。練習あるのみ。

パターン①

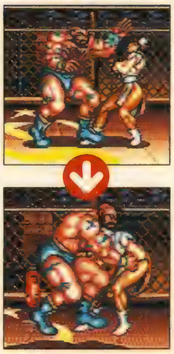
→空中でコマンドを入力し着地で吸い込む。空中で何か技を出して相手をビビらせておくと効果的

パターン②



→相手の起き上がりに立ち小キックをガードさせ、その間にコマンド入力。遠めから行うと効果的

パターン③



→ボディプレスで跳び込み、立ち小パンチを連打しつつコマンド入力。入れば強烈な連続技になる

M.バイソン

パワーアップしたターンパンチにダッシュ攻撃も健在。ターボでは強いぞ

キャラクター相性度

リュウ	C
E.本田	C
ブランカ	B
ガイル	E
ケン	C
春麗	B
ザンギエフ	D
ダルシム	B
M.バイソン	／
バルログ	C
サガット	D
ベガ	E

相性度は各キャラに対してのM.バイソンのおおよその強さの度合を示す。A(強)〜E(弱)

[どうなったターボ版M.バイソン]

新たに追加された技はないのだが、ターンパンチに待望の〝無敵時間〟がついた。ターンパンチが入力されてから右の写真のグラフィックまではバイソンの体は完全に無敵状態になる（攻撃判定はない）。この無敵状態を利用して、相手の飛び道具をかわしつつ反撃に出たり（下の写真1）、足払いをスカしつつ攻撃したりといった新たな攻撃パターンが確立されたのだ。

ターンパンチ

1

↑波動拳をギリギリまで呼び込んでターンパンチでかわす

↑波動拳のあと硬直しているケンにターンパンチが決まる

2

↑相手の足払いを狙い、ターンパンチを出す。〝読み〟が必要ね

↑足払いをタイミングよくスカせると、攻撃もそのまま当たる

[コンビネーション]

バイソンの基本技は6月号で紹介したもの（PC版ダッシュ）を参照してほしい。ここでは対戦で有効な技のコンビネーションを紹介しよう。

パターン①

↑ヘッドボマーでつかむ。バイソンは足が速いので相手が離れた後に相手の裏に回り込むことも可能。撹乱戦法だ

しゃがみガードしている相手には逃げジャンプ大パンチがきまる

立ちガードしているならしゃがみ大キックで転ばせてしまおう

ガードばかりしているなら意表を突いて、もう一度つかんでしまう

パターン②

↑ためを作りながらターンパンチを撃つ。ガードさせてもいい

↑直後に立ち大パンチを入れる。相手が何かしようとすると入る

↑すぐにためを解き放ってダッシュストレート。中で出そう

[連続技]

バイソンは必殺技（ダッシュ攻撃）を絡めれば、小の攻撃にはすべてキャンセル（バックモーションの省略）をかけることができる。それを利用した連続技のバリエーションは豊富だ。極めれば5段、6段の連続技も可能になるぞ！

↑ためながらジャンプし、着地ギリギリで大パンチを当てる。注意したいのは、相手を跳び越してしまわない程度に深めに跳び込むこと。浅いと間合いが開き、後の技がつながらないこともある

↑着地後すぐに立ち小キックを入れる。このときもためは続けたまま。立ち小キックでなくとも小の攻撃なら何でも構わない。小キックのグラフィックが見えたらすぐにダッシュアッパーを入力

↑このダッシュアッパーの後に立ち大パンチを入れれば4段攻撃となる。ダッシュアッパーの後、さらに立ち小キック→ダッシュアッパーを入れる超絶連続攻撃もあるよ（激ムズかしいけど）

サガット

SFCでは初登場のムエタイ男。いまいち地味だが、強さはピカイチだ

[どうなったターボ版サガット]

「ダッシュ」からの変更点はほとんどナシ。もともと基本性能が高いキャラだっただけにそれも当然か。アーケード版では「ターボ」になってアッパーカットの攻撃判定が強化されたが（ダルシムのしゃがみパンチや足払いに当たるようになった)、SFC版ではそれもないようだ。でも、技のリーチの長さや攻撃力の高さは相変わらず。最強キャラの候補のひとりなのだ。

↑破壊力絶大のタイガーアッパーカット。出した瞬間の無敵時間を利用できるようになれば、返せない攻撃はなし。引き付けが肝要なのだ

基本技については6月号のPC版「ダッシュ」の項目で触れているのでそちらをチェックしてほしい。で、ここでは対戦で役に立つサガットの〝攻め〟のバリエーションについて解説してみよう。

タイガーアッパーカットという強力な対空兵器があるために、どうしても〝待ち〟を中心とした戦法をとってしまいがちなサガット。でも体力をリードされてしまえば、イヤでもこちらから攻めていかざるを得ない。だが移動速度が遅いために、攻めるには多少のテクニックが必要になってくるのだ。

軸になるのはタイガークラッシュ。当たったときの威力もさることながら、トリッキーな動きが相手を撹乱するのにとても役立ってくれる。これを使って間合いを一気に詰め、必殺技や立ち小キックの連打でラッシュをかける。相手が戸惑ってしまえば、通常の跳び込みも返されにくくなってくるのだ。

キャラクター相性度

キャラクター	相性度
リュウ	B
E.本田	B
ブランカ	C
ガイル	B
ケン	B
春麗	A
ザンギエフ	B
ダルシム	C
M.バイソン	B
バルログ	C
サガット	／
ベガ	D

相性度：各キャラに対してのサガットの強さのおおよその度合い。A(強)〜E(弱) 5段階。

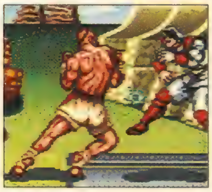
[コンビネーション]

タイガークラッシュ

タイガークラッシュは✚ボタンを↓↘→↗と一気にまわしてキックボタン。ちょっと難しいが、正確に出せるようになれば、とても応用範囲の広い技なのだ。これを使って相手に近づき、右のようなバリエーションで奇襲をかける。注意しなければならないのは着地に一瞬(ホントに一瞬だけど)のスキがあること。相手の目の前に降りると反応次第では投げられてしまうこともある。

タイガークラッシュ

タイガーキャリー(投げ)

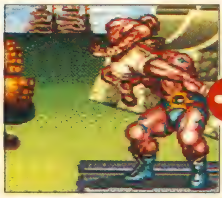


タイガーアッパーカット

[連続技]

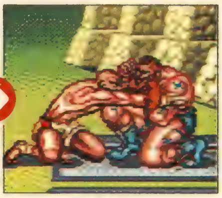
6月号で紹介した4段攻撃以外にも様々なバリエーションがあるぞ。まず右上の連続写真。これは相手に跳び込んでいき、ラッシュをかけるときに使用するもの。ジャンプ大キックで入り、立ち小キックの後すぐにグランドタイガーを撃つ。

右下は相手が気絶しているときに使う。やはりジャンプ大キックで入り、立ち小パンチ➡アッパーカットとつなぐ。小パンチボタンを押したら間髪入れずにアッパーカットのコマンドを入力する。破壊力絶大だ。

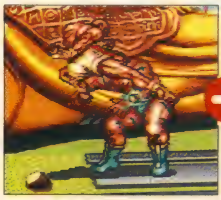


↑着地ギリギリで技を当てるようにジャンプ大キック

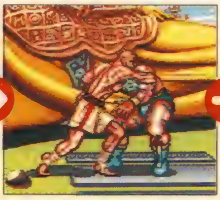
↑立ちキック。すぐさまグランドタイガーのコマンドを入力



↑小キックの戻りがキャンセルされ、グランドタイガーが出る



↑できるだけ深めに跳び込んでジャンプ大キックを当てる



↑立ち小パンチ。アッパーカットのコマンド入力を素早く

↑小パンチの戻りが省略されアッパーカットが連続技として入る

ベガ

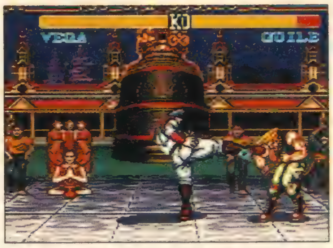
あまりに強すぎたためにかなりの弱体化が図られたターボ版。ピンチ!?

キャラクター相性度

キャラクター	相性度
リュウ	C
E.本田	B
ブランカ	D
ガイル	D
ケン	C
春麗	C
ザンギエフ	D
ダルシム	D
M.バイソン	B
バルログ	B
サガット	B
ベガ	／

相性度：各キャラに対してのベガの強さのおおよその度合を示す。A(強)〜E(弱)5段階

[どうなったターボ版ベガ]

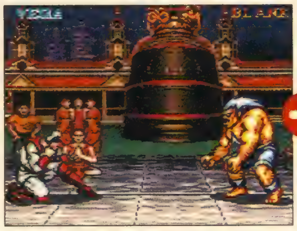


↑必殺技だけに頼っていては、もはや対戦での勝利はない(対CならそれでもOK)。リーチの長い立ち大キックなどを効果的に使っていこう

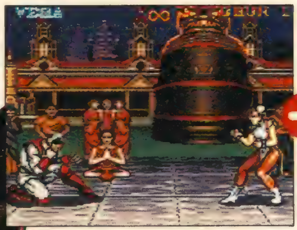
〝ハメ技長者〟であったアーケード版ダッシュと比べると、あきらかにパワーダウン。サイコをガードさせて投げてしまう〝サイコ投げ〟やダブルニーを使ったハメなど、安直な闘い方ができなくなったため、必殺技をうまく使った工夫した闘い方が必要になった。とはいえ、通常技もまだまだ強く、攻撃力も高めなので、使い方次第では頂点を狙うに十分な強さを発揮するはず。

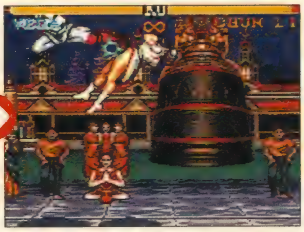
[対空技の使いこなし]

斜めジャンプ大パンチ



垂直ジャンプ小キック





サイコクラッシャーアタック

上方向へロクな返し技を持っていないために、ジャンプ攻撃からラッシュをかけらると防戦一方になってしまいがちなベガ。対空はベガの〝アキレス腱〟なのである。しかし、左の写真のような技を使えば、相手の跳び込みをフリーパスで許してしまうようなことにはならない。これらを使いこなせるかどうかが、中級ベガへのひとつの関門なのだ。まず上段の写真。これは、相手が跳び込んできたらすぐにこちらも飛んでいき大パンチで迎撃するというもの。ジャンプしてすぐに大パンチボタンを押せば、ブランカ、春麗などに特に有効だ。中段はベガのジャンプの高さを生かした迎撃技。遠い間合いから跳び込まれた場合に特に威力を発揮する。また、バルログのバルセロナアタックには斜めジャンプの小キックを主に使っていく。最後に下段のサイコクラッシャー。跳び込まれたら早めに小で出してサイコの〝尻尾〟の部分を当てるようにしたり、端に追い詰められたときなどに大で出して逃げてしまったりと応用範囲が広いのだ。

[コンビネーション]

↑必殺技を出した瞬間から次の必殺技のためにに入る。たまった瞬間に技を出せるのが理想。ため技の利点を生かせ

ベガの必殺技はすべてため技。しかし、ためは相手にそれと分かるようにためていては意味がない。例えばジャンプ中や必殺技が出ている時間にもためることはできるのだ。左の写真はうまく通常技を絡めながら間断なく必殺技を連続させているラッシュの一例。ための時間を把握すればこんなことも可能なのだ。

ケン

大きくパワーアップして、ケンが帰ってくる。豪快な連続技で勝負だ！

キャラクター相性度	
リュウ	C
E.本田	D
ブランカ	B
ガイル	C
ケン	／
春麗	B
ザンギエフ	C
ダルシム	D
M.バイソン	B
バルログ	B
サガット	C
ベガ	D

相性度：各キャラに対してのケンの強さのおおよその度合い。A(強)〜E(弱)の5段階。

[どうなったターボ版ケン]

「ターボ」において、ケンは飛躍的なパワーアップを遂げた。必殺技・空中竜巻旋風脚の導入も、その一端であるが、昇龍拳が強化されたのが、ケンを大きく成長させたのだ。

「ストII」に比べて、高速かつ広い間合いを誇る彼の昇龍拳は、様々な場面で非常に有効に使用できるのである。また、連続技としても、強大な威力を誇るようになり、対戦相手にとっては、驚異である。ワンチャンスを、もっとも有効に活かせるキャラとなったのだ。

↑歩行スピードやいくつかの必殺技が、高速になった

↑昇龍拳は速く、広くなった。大昇龍拳にいたっては、斜め前方へと飛行していく。空中にいる敵に対しては完璧な防御を誇る

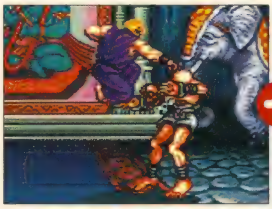
➡波動拳は、「ストII」より変化なし。これで相手を飛ばせ、昇龍拳！

←ジャンプ大パンチは強力。リュウのものよりも当たりやすいのだ

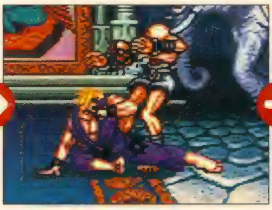
[美しき数々の連続技]

ケンの連続技は、昇龍拳を中心としたものが多い。前作よりも組み合わせに幅ができ、連続技のほとんど全ての組み合わせにおいて、昇龍拳を使うことができる。ジャンプ大パンチ➡大パンチ➡昇龍拳は、その中でも最高峰に位置する技。相手に与えるダメージは、生半可なものではない。ケンを使うのならば、これらの連続技を、しっかりと覚えておきたいところだ。相手を気絶させてしまえば、勝利を手にしたのも同然なのである。これがケンの醍醐味なのだ。

1
ジャンプ大パンチ
↓中足払い
↓波動拳



↑大パンチで相手の懐へ飛び込む



↑着地直後に中足払いを入れて…

↑✚ボタンを足払いと連動させよ

2
ジャンプ大パンチ
↓中キック
↓昇龍拳

↑大パンチ。打点は極力低くせよ

↑立ち中キック。投げないように

↑「ターボ」から可能になった技だ

[連続技の流れ]

連続技の大半は、右表のとおり、三つの技によって構成される。2段目として使用される基本技は、動作中に3段目である必殺技の入力を行なうことで、ヒット後の動作をキャンセルさせられる。このキャンセルが命なのだ。

1段目	2段目(キャンセル技)	3段目
ジャンプ大パンチ（ジャンプ大キック）	小パンチ	竜巻旋風脚
	中パンチ	昇龍拳
	大パンチ	波動拳
	小キック	
	中キック	

波動拳を飛び越え連続技を叩き込め!

大パンチで飛び込め連続技を覚えておけ

強力な空中戦、波動拳の連射といったものに悩まされることだろう。

ここでは、ケンを使ってのコンピュータ・レベル8を攻略していく。当然、最強レベルの相手であるので、それ以下の難易度に設定してある場合でも、基本戦略に大きな変化はない。VSリュウ以下、ベガまでのパターンは、レベル8を使用してのものである。

スタート直後、リュウは後ろへと歩いていくのでそれを追いかけていこう。いつ波動拳を撃ってこられてもいいように、警戒しつつ追いかける。リュウは、波動拳を撃つとその後しばらくの間は連射をする。そこで波動拳を一度ガードしたら、すぐにジャンプ大パンチで跳び込んでしまおう。連続技ができないならば、跳び込んだらすぐにガード。再び波動拳の連射を待つのがよい。大パンチが当たったらそのまま連続技へ移行させたい。

↑リュウは波動拳を連射する。一発ガードしたらすぐにジャンプ大パンチで跳び込め

←何もしなくなるのは、昇龍拳を打つ前触れだ

↑リュウのジャンプキックを地上で受けてしまうと、その後、どんなに打点が高くても、必ず足払いを入れられてしまう。コンピュータだから許されている技。ちょっと、ずるい

↑空中戦でキックを受けてしまったら着地後すぐに大足払いを出そう。先に足払いを出しているリュウにヒットするのだ。こういった場面では相手は必ず足払いをする

→端に追いつめたら、波動拳をジャンプしてジャンプ大パンチ→中足払い→波動拳を入れる。ガードされたら中昇龍拳を出す

小波動拳を使って遠距離戦で勝負!

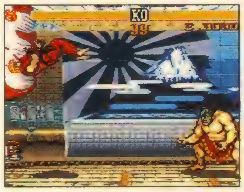
着地のスキを狙い足払いを入れちゃえ

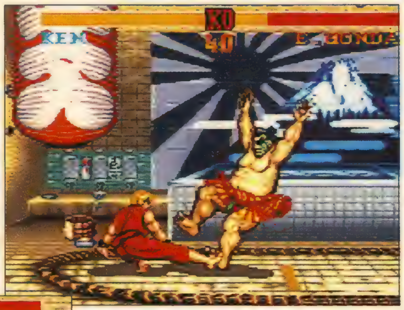
本田相手には、小パンチによる波動拳で押していく。スタート後、後方へ一回ジャンプして、相手との間合いを広げよう。あとは、小波動拳を連射すればよい。おもしろいように当たってしまうのだ。本田が波動拳を前方へのジャンプでかわしたら、その着地に合わせるように、大キックでの足払いを入れる。足払いの上に本田が着地するように、ちょっと早めにキックボタンを押すのがポイントなのだ。

スーパー百貫落としで波動拳をかわした場合も同様。百貫落としの着地に、足払いを入れる。こちらのほうは、本田が着地したのを確認してからのほうが安全である。

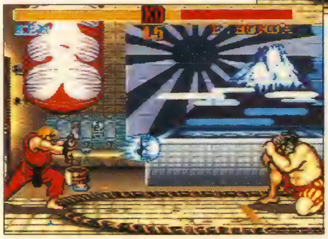
接近されたらば大足払い。当たっても当たらなくても、本田は大抵、後方へジャンプしてくれる。ジャンプしない場合は、何回か繰り返してみよう。間合いが再び離れたら小波動拳だ。

↓ラウンドが開始されたら、すぐに後方へジャンプして、間合いを広げよう。こちらから、跳び込むようなことは、しない

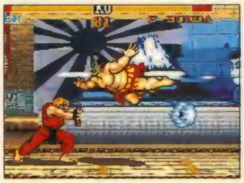




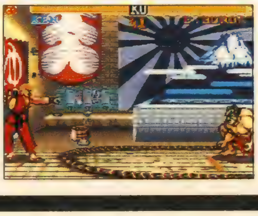
↑波動拳をジャンプでかわした本田には、着地点に大足払いを合わせる。足払いの上に本田を着地させてしまうのがコツだ



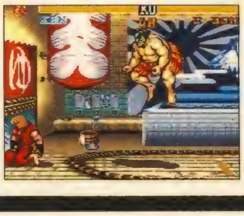
↑間合いが広がったら、小波動拳で押していく。大波動拳では反撃されてしまうぞ



←百貫落としも、着地を待ってから、大足払いを入れてしまおうね



→本田が画面端でしゃがむのはスーパー頭突きの前兆。波動拳だ!



→接近されたら、大足払いを出す。これで本田は後へ飛ぶはず

VS ブランカ

一瞬の隙が命取り 波動拳が鍵となる

対本田戦での戦略がそのまま使えるのだ

本田戦同様に、小波動拳を中心とした攻めを行っていく。ラウンドが開始されたら、まずはブランカの出方を伺う。歩いてこちらへ近づいてきたり、後ろへ下がるようならば、小波動拳を撃っていこう。あとは、遠距離戦で戦っていく。本田同様に、前方へのジャンプやバーチカルローリングで波動拳をよけたら、着地点を狙って大足払いを出せばよい。本田戦での戦略が、そのままブランカにも通用してしまうのだ。ブランカは前方ジャンプを繰り返す癖がある。２回連続で前方へジャンプしたら、まず間違いなく３回目もあると思っていい。そんなときは波動拳は撃たずに、中昇龍拳で迎撃しよう。接近されたら、大足払いを出せば、ブランカは後方へジャンプする。ガードした場合は、もう一度出してみよう。本田に勝てるようになればブランカは敵じゃない。

↓ラウンド開始直後、歩いて接近してきたら、小の波動拳を撃つ。このような状況では、波動拳がヒットしやすいのである

↑小の波動拳で押していく。ジャンプで飛び込んできたら、着地の瞬間を狙って大足払いを当てよう。本田戦と同じだ

↑小のバーチカルローリングを出したあとは、ほぼ必ずもう一度バーチカルを出すよ

←近付かれたら、大足払いで距離を離す。これも本田戦と同じだ

→画面端で垂直ジャンプを繰り返しはじめたらばローリングがくる！

→前方へのジャンプを繰り返しはじめたら、中昇龍拳で撃墜しよう

VS ガイル

波動昇龍拳を使い ガイルを追い込め

ケンを扱うために基礎を学んじゃえ！

ケンを扱う上での基礎が試されるのが、対ガイル戦だ。通称、波動昇龍拳と呼ばれるコンビネーションがしっかりとできていれば、まず間違いなく勝てる相手なのである。上記のコンビネーションを覚えるには最適の相手だ。

では、波動昇龍拳とは何か。波動拳によってこちらに相手を飛び込ませ、昇龍拳で迎撃することを指す。波動拳を入力してから、いかに素早く昇龍拳のコマンドを入力できるか――すべては、この一点にかかっている。が、ケンを扱うのならば、ぜひとも覚えておかねばならないコンビネーションだ。

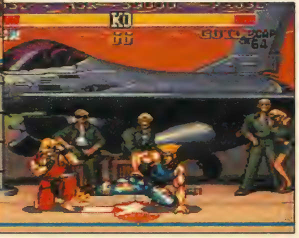
試合がはじまったら、大波動拳でどんどん押していこう。ガイルが後ろへ歩いたら、ソニックブームを出す合図。それを波動拳で相殺しつつ、ガイルを追いかけていこう。画面端に追いつめたら波動拳を連射。ガイルが飛び込んできたら小昇龍拳だ！

↑スタート直後から大波動拳で押していこう。相手が飛び込んでくるまで、撃ち続けろ

←後ろへ下がりつつソニックを撃つ癖がある

↑サマーソルトはため時間なしで使用できるのがコンピュータの特権。そのため、こちらの飛び込み攻撃はほとんど通用しない。昇龍拳を遠くで撃てばこれを誘発できる

↑ジャンプで跳び込んできたら小昇龍拳。昇龍拳を出すとガイルは絶対に空中で足を出す。そのため、普段ならば当たらない距離でも撃墜できてしまうのだ。便利！



→接近戦では足払いやジャブを撃ってくる。コンピュータは、こちらが大足払いをすると遠くへ逃げていく傾向があるんだ

隙の多い攻撃方法見逃さずに反撃だ

行動のパターンを覚えちゃえば楽勝だ

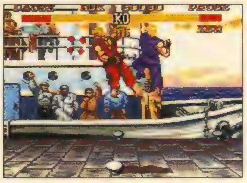
対リュウ戦ほどシビアな闘いは強いられない。昇龍拳にさえ注意すれば、苦労せずに勝てるはずである。

コンピュータの操るケンは、行動をいくつかのパターンに区分することができる。それを覚えてしまえば、簡単。まず、後方へジャンプした場合。このときは2とおりのパターンがある。ひとつは、波動拳を撃つもの。ラウンド開始直後に後方へジャンプした場合は、間違いなく波動拳を撃つパターンだと思ってかまわない。こんなときは、ジャンプ大キックで跳び込んでしまおう。

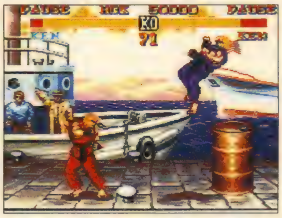
もうひとつが、着地後、再び前方へジャンプするもの。こうなった場合、前後へのジャンプを何回か繰り返すはずなので、昇龍拳で撃墜しちゃえ！

相手は必殺技を複数回繰り返す。昇龍拳も例外ではないので、焦らずにタイミングを見て、着地の瞬間を狙って足払いやアッパー昇龍拳を叩き込め！

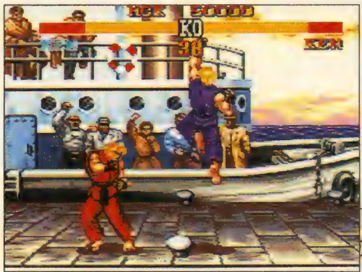
↑後方へジャンプした後は、高い確率で波動拳を撃つ。これを先読みして飛び込むといい



←ケンを相手にしたときは、昇龍拳がこわい



↑前後のジャンプを繰り返す。前方へのジャンプに昇龍拳を当ててしまおう。また、後方ジャンプ→波動拳→前方ジャンプという組み合わせを、繰り返す場合もある。気をつけよう



↑昇龍拳を連発してくるのが、コンピュータの弱さ。小→中→大と順番に出したり、大を連発したりする。大昇龍拳の着地を狙って、足払いやアッパー昇龍拳を当てよう

→竜巻旋風脚はガードしてよう。旋風脚が終了すると、ケンは昇龍拳を出したり、再び旋風脚を行ったりする。じっとガマン

徹底した地上戦でじっくりと攻める

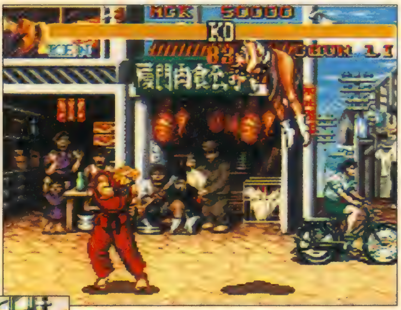
昇龍拳は出せるかな？ポイントはそれ一点

ジャンプ中心の戦略で攻撃してくる春麗には、こちらから攻撃を仕掛ける必要はない。春麗との間合いを一定に保つようにし、ジャンプしてきたら、中や小の昇龍拳で、撃墜してしまえばいいのだ。気功拳は連続して2回以上撃つことが多いので、注意してかわそう。ジャンプ大キック等で2発目以降に跳び込むのもいいが、こちらの攻撃がヒットしたあと、かなり高い確率で投げ返されてしまうので、危険は犯さないほうがよいだろう。

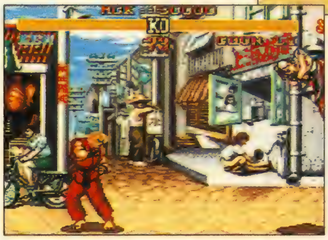
接近されたら、ガードを固めて、足払い等で距離を突き放すようにしよう。ガードしているだけでは、虚をついて投げられてしまうことも。

昇龍拳さえ出せれば、ガードをしっかりと固めているだけで、なんとかなるはず。百裂キックなどには波動拳で攻撃してしまえばよい。難しい連続技を狙うよりも地道に闘いたい。

↓だいたい、これくらいの間合いを常に保っていたい。この距離ならば、春麗の様々な攻撃に、しっかりとした対応ができるよ



↑しばらく間合いを保っていれば相手のほうから跳び込んでくる。あとは昇龍拳で撃墜するのみ。中パンチで出すと安全



↑後方へジャンプしたら、それを追いかける。うまくいけば三角飛びで戻ってくるよ

←気功拳は、速度が遅いため、タイミングがちょっと測りづらい

→こちらのジャンプ攻撃は、ほとんどが投げ返されてしまうのだ

→百裂キックには、波動拳で攻撃しよう。ジャンプ攻撃は危険だよ

VS ザンギエフ

一瞬の油断により勝利を逃すことも

垂直ジャンプで攻撃タイミングはシビア

ザンギエフとの間合いを広げねばならない。試合が開始されたら、２回後方へジャンプ。これで、ケンは画面の左端にくるはずだ（１Ｐ側の場合）。が、間合いが離れたらかといって波動拳を撃ってはならない。何もせずに、相手が近づいてくるのを待つのだ。

キャラクターの手前には、金網がある。この金網にはちょうどケンよりもやや中央よりに、支柱が入っている。この支柱のところまで相手が近寄ってきたら垂直ジャンプ。ジャンプの落下中に、ザンギエフの胸に当たるように大キックを出そう。例えガードされていても、その後、しゃがんで大足払いを出す。これを繰り返せばよい。

足払いをガードされたら、波動拳を撃つ。ザンギエフに波動拳を撃つ場合は、大足払いをガードさせたために広がった間合いか、画面の両端にお互いがいるときのみ。それ以外は危険だ。

↑ラウンドがスタートしたら、後ろへ２回ジャンプしよう。これで間合いが広がるのだ

←足払いをガードされたら、すぐに波動拳！

↑画面の両端にお互いがいる場合。こんなときは、波動拳を撃つ。が、これよりも近い距離になったら、即座に撃つのをやめること。逆に相手のジャンプ攻撃を受けてしまう

↑手前にある金網の支柱。この支柱のところにザンギエフがきたら、垂直ジャンプ。落下中に、相手の胸に当たるように、大キック。早すぎるとスクリューの餌食となる

→スクリューパイルドライバーは、大ダメージ！レベル８では、体力ゲージの半分近くが、これだけで奪われてしまうのだ！

VS ダルシム

ヨガの奥義極める瞬間移動に苦しむ

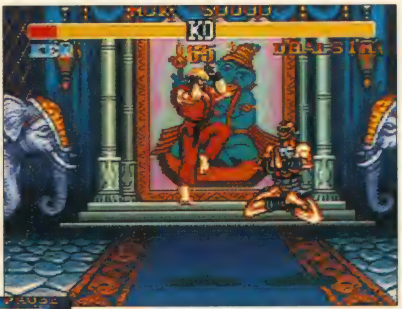
動きかたの癖を覚え先読みしながら戦え

ダルシムに対しては、的確なパターンは存在しない。が、他のキャラクターに比べれば、さほど強い相手ではないので、自分自身の腕試しだと思って戦ってみるといいだろう。

動きに癖があるので、それを覚えておけば戦いは楽になる。ヨガファイヤーは、ほとんどが２回連続で使用される。一発目をさけたら、ジャンプ大キックで跳び込んでしまおう。

ヨガテレポートは出現直前のケンの位置を中心として、左右の座標が決まる。フィールドの中央付近にケンがいれば、ほぼ必ず、こちらの後ろに出現するのだ。出現後はヨガフレイムか、スライディングキックを行ってくるので注意。スライディングはガードを、ヨガフレイムには跳び込み大パンチやキックで攻撃するといいだろう。またダルシムのジャンプは遅いので、往々にして大昇龍拳がヒットする。

↓スタート直後に小昇龍拳。たいていは当たらずに空振りとなるが、出しておいて損はない。当たることだってあるのだから



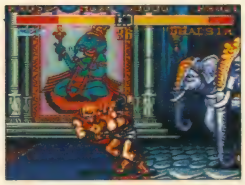
↑相手の起きあがりにジャンプ攻撃を合わせると、ヨガテレポートを使う。テレポート先は、ケンを中心として決定する

↑テレポート終了後、ヨガフレイムをしたら、ジャンプ攻撃で跳び込んでしまえ！

←ジャンプしたダルシム。この距離でも大昇龍拳ならば当たるのだ

→ヨガファイヤーは２回連続で出す。２発目を先読みして跳び込め

→昇龍拳を空振りすると、このように頭突きを喰らう。これが痛い！



恐るべき破壊力！攻めだけに徹底だ

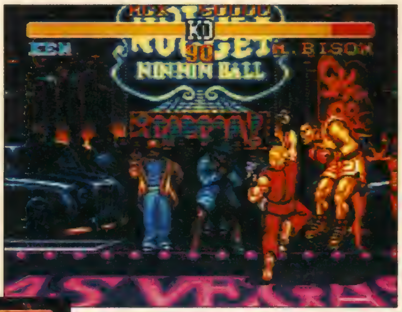
ジャンプ攻撃に弱い連続技で始末したい

コンピュータの操るバイソンは、ジャンプ攻撃に弱い。そこでスタート直後から、ジャンプ攻撃で跳び込んでいくといいだろう。理想となる戦いかたは、ジャンプ攻撃で懐に飛び込み、そこから連続技に入ってしまうもの。冒頭で紹介した、ジャンプ大パンチ➡中足払い➡波動拳あたりを決められれば、相手は気絶してしまうのだ。

連続技ができない人はジャンプ大パンチで飛び込んだ後、そのまま昇龍拳を撃てばいい。これだって立派な連続技なのである。昇龍拳もままならないならば、ジャンプ大パンチの打点を低くして、そのまま大足払いを当てる。

バイソンのラッシュ攻撃を受けた場合は、ひたすらガード。そのうちバイソンはダッシュアッパーを連発するはずだ。そこで、大足払いを当ててしまおう。それまではしゃがんだ状態でガードしているのが一番安全だ。

⬇バイソンは、ジャンプ攻撃に弱い。大パンチを使って、どんどん跳び込んでいこう。そこから連続技を仕掛けるのが理想だ



⬆ジャンプ大パンチから昇龍拳。これも、連続技として成立する。3段の連続技が出せない人は、こちらを使用するといい

⬆攻められてしまったら、しゃがんだ状態でガード。これでダメージは受けないんだ

⬅ダッシュアッパーには、大足払い。転ばせたら、ジャンプ攻撃！

➡跳び込んできた場合は、しゃがんでのガードではさけられないよ

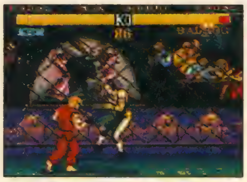
➡跳び込むタイミングが悪いと、バイソンに掴まれてしまうのだ

素早い動きが曲者 冷静に対処しよう

転ばせてしまえば苦労せずに勝てるよ

昇龍拳が鍵を握るといってもいい。試合がはじまると、バルログは後方へジャンプするので、ケンは動かさずにそのままに。その後、再び前方へジャンプするか、スライディングキック、しゃがみパンチ等で攻撃してくる。これらに昇龍拳を当ててしまうのだ。上記の三つの行動は、すべてケンと一定の間合いまで近づいてきてから行われるので、この間合いをしっかりと覚えておこう。万一、昇龍拳を当てられなかった場合は、大足払いを主体として攻撃するとよい。しばらくするとバルログは後方へジャンプ、画面端で三角飛びし、ケンの懐へ跳び込んでくる。このときならば、時間にも余裕があるので昇龍拳で撃墜できるはず。転ばせたらば、ジャンプ攻撃で跳び込む。すると相手はバク転をする。バク転は2回転したあとに、隙があるので、追いかけて投げちゃえ。この繰り返し。

⬆試合がはじまるとバルログは必ず後ろへジャンプする。近づいてくるまで様子を見よう



⬅空中のバルログは、昇龍拳で撃墜しようね

⬆後方ジャンプをしたバルログは、追いかけない。すると、画面端で三角飛びをし、再びこちらへ戻ってくるのだ。このときに、大昇龍拳で転ばせてしまうのが、賢い攻撃方法だ

⬆転んでいる相手の起きあがり際を攻撃しようとすると、バク転をする。ケンの攻撃と相手の起きあがりが重なるようにするのがポイント。バク転は追いかけて投げる

➡金網に張りついたら、バルセロナアタックの前兆。金網よりバルログが飛び上がったら中か大パンチの昇龍拳で撃ち落とせ

VS COM　ケン

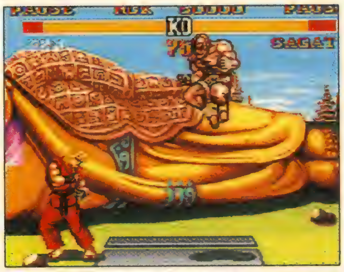
真のライバルははたして誰なのか?

タイガーショットをうまく見切るのだ!

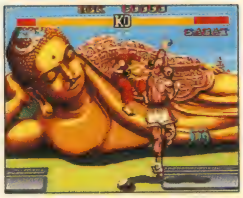
サガットの攻撃力は大きい。それゆえに下手に跳び込んでしまっては勝ち目がないのだ。チャンスが訪れるまで、ガードに徹するべきである。

サガットに対しても大足払いで間合いを広げられる。接近されたら、大足払いを出してみよう。足払いが空振りすると、サガットは後方へジャンプする。逃げていかなかったときは、もう一度、繰り返してみよう。ただし、あまりに遠くに相手がいるときでは意味がない。足払いが当たるか、当たらないかの距離でなくてはダメだ。

タイガーショットを連発しはじめたらばチャンス。タイガーショットを先読みして、跳び込み、サガットがショットを撃つために伸ばした腕先に、ジャンプ大キックを当ててしまおう。飛び込むタイミングは、ショットが画面外へ消えてから。そうでないと、アッパーカットの餌食となってしまうぞ。



↑サガットは、ひとつの行動を2回繰り返す。このようなジャンプも連続で行なうんだ



←下手に跳び込むとアッパーカットを喰らう

↑空中で早めに大パンチやキックを出せば、アッパーカットを撃墜、または相撃ちに持っていける。が、レベル8では、相撃ちといえども、ケンに大きなダメージを与えてしまう

↑タイガーショットを連発しはじめたらば、ジャンプ大キックで跳び込む。ただしショットが画面内より消えてから跳び込むこと。ショットの速度は一定ではないので注意だ

→ここまで接近されたらば、大足払い。サガットはガードするか、後方へジャンプして逃げていく。コンピュータ全てに共通

ついに帝王の元へ必殺技を生かす

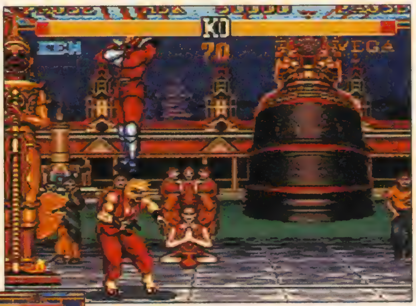
波動昇龍拳で攻撃!守るならば小キック

対ガイル戦のときに学んだ波動昇龍拳のコンビネーションをうまく使おう。ベガとの間合いを広げ、大波動拳で攻撃、ベガから跳び込んできたらば、中パンチの昇龍拳で撃墜してしまえ。

だが、必ずしも普通に跳び込んでくるわけでもない。時としてヘッドプレスによって空中を高速移動する。これを昇龍拳で撃墜するのは、ほぼ不可能。ケンの頭上を踏みつけたベガはそのまま空中で回転し、さらにパンチをいれてこようとする。そこに中昇龍拳を当ててしまおう。踏みつけられたらば、相手がケンのどちら側にいるのかをしっかりと見て、ベガのいる方向へ昇龍拳のコマンドを入力してやろう。

少しでも体力がベガに勝っているのならば、画面端へケンを置き、立ち小キックを連打。接近してきたベガはそのまま動けなくなる。タイムアウトまで小キックを連打し、この状態を維持。

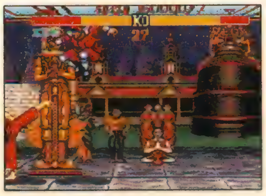
↓遠距離からの波動拳で攻撃していく。波動拳は大パンチのものを使うこと。跳び込んできたら、中昇龍拳で撃墜しよう



↑ヘッドプレスされたら、ベガのいる方向をよく見て、昇龍拳を出す。これで着地前に撃ち落とせるのだ。方向が大事

↑体力勝ちしているならば、画面端で小キック連打。このように攻撃を受けなくなる

←昇龍拳を空振りしてしまうと、サイコクラッシャーを喰らうぞ!



→接近してくるまでは、小キック連打は意味がない。ガードも使おう

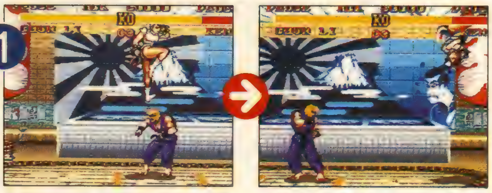
→ガードしているだけでは、こんなふうに投げられてしまうことも

春麗

ターボではダッシュに比べて若干パワーアップ。でも対Cはツライ？

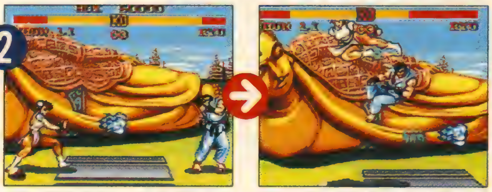
[どうなった？ターボ版春麗]

ダッシュで弱くなり過ぎたためか、ターボでは多少パワーアップが図られた春麗。追加された必殺技も、他のキャラではせいぜいひとつなのに、春麗だけはなんと2つである。空中スピニングバードキックと気功拳。いずれも利用価値が高いものなんだけれど、これらが役に立ってくれるのは、主に対戦プレイ。対コンピュータではさほど使う機会はないかもね。



↑空中スピニングバードキックの使用例。乗っかり攻撃で相手を踏みつけたあとに…

↑そのままスピニングバードで遠くへ逃げていってしまう。連続でやられるととても腹が立つ



↑気功拳の対戦での使用例。遠い間合いから小の気功拳を撃って間合いを詰めていく…

↑相手が気功拳を跳び越してきたところを、すかさずジャンプ中キックで迎撃するのだ

キャラクター相性度	
リュウ	D
E.本田	D
ブランカ	E
ガイル	D
ケン	C
春麗	／
ザンギエフ	D
ダルシム	B
M.バイソン	C
バルログ	B
サガット	E
ベガ	B

相性度：各キャラに対しての春麗の強さのおおよその度合い。A（強）〜E（弱）の5段階。

[基本技]

リーチも長いし、技の強さも申し分なし。春麗の命はこれらの通常技。間合いを見切って使いこなせるように練習だ。

立ち大パンチ

『発勁（はっけい）』という。技の攻撃判定が出ている時間が長いので、跳び込んできた相手にくぐって当てるのには非常に有効な技。直後にキックボタンを連打すると、技の引っ込みがキャンセルされ、百裂キックが連続で入る。

虎襲倒

レバー左右プラス中か大のパンチボタンで行う春麗の投げ技。春麗の投げの間合いはかなり狭いのだが、それを補ってあまりある移動スピードの早さがあるので、非常に投げをキメやすい。対戦、対C戦、ともに使用頻度が高い。

ジャンプ中キック

春麗の跳び込みの基本技。ジャンプ小キックとグラフィックは同じだが、こちらのが蹴りの出ている時間が短く、攻撃判定が下に強い。対戦では両者を使い分けなければいけないが、対C戦ではほぼこの中キックのみで代用がきく。

しゃがみ中キック

接近戦を得意とする春麗の基本中の基本技。リーチが長く、スキが少なく、おまけに連打が効くというオイシイ技だ。足首のあたりから先が無敵となっているので、間合いを測って使っていこう。対戦、対C戦ともに利用価値大なのだ。

ジャンプ大キック

攻撃判定が下に非常に広く、地上にいる相手に当てやすい。中キックよりも当てた後に間合いが開くので、食らい投げされにくい。対コンピュータの飛び道具を使ってる敵に対しては、中キックよりもこちらを使った方が安全だ。

[連続技]

上は基本の連続技。ジャンプ大パンチを着地ギリギリで当て、しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キックとつなぐ。しゃがみ中キックはしゃがみ大キックや立ち大パンチでも可。下は、同じくジャンプ大パンチから、着地後に大パンチを出すと同時に小キックボタンを連打して発勁の戻りをキャンセルさせて百裂キックを出すという荒技。星3つ以上のスピードモードだと、死ぬ気でボタンを連打しないと百裂は出ない。

2発目の波動拳を見切って飛び蹴りだ

突然くるリュウの飛び蹴りがおっかない？

コンピュータのリュウはガンガン波動拳で押してくるし、やたらめったら跳び込んでもすべて返されてしまう。強敵なんだけど、波動拳はたいてい2発1組で撃たれてくる。そこで、間合いが離れている時（飛び蹴りが届かないような間合い）は1発目の波動拳をジャンプでよけ、2発目の時に跳び込んでジャンプ大キックを当てる。それより近い間合いでは、リュウとの間合いを1キャラ分くらいまで詰めて波動拳を〝ガード〟し、直後の波動拳を跳んで大キックを当てる。うまく間合いを測って実行できれば、これだけで簡単に勝てるのだ。

注意したいのはリュウの跳び込み。前触れもなく突然来るし、ジャンプ攻撃を地上で喰らうと、次の大足払いも自動的に喰らってしまう。コンピュータの攻撃力は高いので、まずはガードしておくのが無難だ。

↑やたらに跳び込んでいっても、昇龍拳や回し蹴りでことごとく返されてしまうぞ

←近い間合いでは着地ギリギリで技を当てる

↑リュウのジャンプ大キック→大足払いの攻撃は強い。レベル8のコンピュータだとそれだけで半分以上（！）体力が減ってしまう。遠めの間合いなら立ち大パンチで返せるけどね

↑このくらいの間合いがベスト。ここから1発目の波動拳をガードして、ガードが解けた瞬間に跳び込むと、2発目を撃った直後の硬直しているリュウを攻撃できる

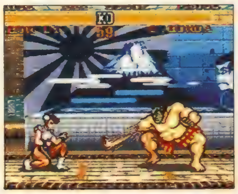
→リュウは体力が減ると、ボケッと止まった後に突然昇龍拳を撃つ。もちろん投げだ

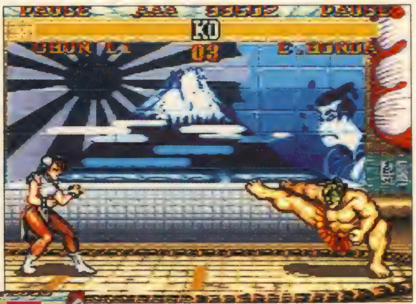
強敵！手が付けられない発狂モード

百貫落としや頭突きのスキに投げをうつ

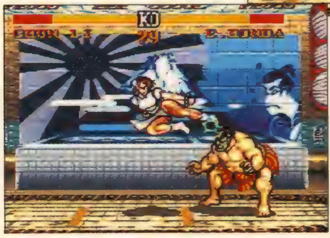
全キャラ共通の難敵・E．本田は、春麗を使った時にももっとも攻略しづらいキャラのひとりなのだ。やたらに攻めても勝てないので、とりあえずガードを固めて待つ。そのうち本田はスーパー百貫落としかスーパー頭突きをしてくるはず。百貫落としは、目の前に〝当たらずに〟落ちてきたところを素早く見切って投げる。ガードしてしまった場合は投げられないので注意。頭突きは引き付けて垂直ジャンプし、着地後ボタン連打で投げが入る。本田が普通に跳び込んできたときは、思い切って空中投げを狙おう。1度投げて転ばせてしまったら、お起あがりに本田を跳び越すようにジャンプして、着地後そのまま投げてしまうこともできる。慣れればこのパターンは便利。歩いてズカズカ近寄ってきたら、垂直ジャンプ大キックを当ててみよう。できるだけ遠くで当てるようにするのがコツだ。

↓百裂張り手はしゃがみ小パンチで返す。百裂キックも当たるけど、狙って返すのはムリ。ジャンプ攻撃で返すのはやめよう

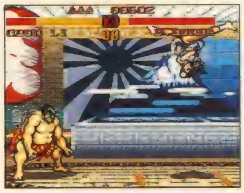




↑頭突きや百貫落としがくるときは、前触れがある。本田が「土俵払い」（大キック）や「四股蹴り」を出したら注意だ

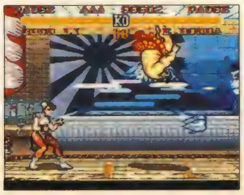


↑遠い間合いならば、ジャンプ中キックが当たる。足の先を当てるように飛び込む



←端に追い込まれたら、空中スピニングバードで逃げてしまおう

→地上戦は圧倒的に不利。ガードを固めてダメージを受けないよう



→遠間では気功拳で攻めるのも有効。跳んできたら着地を攻撃だ

VS ブランカ

状況に合わせた返し技で対処しよう

ローリングアタックだけはやめて

ブランカも本田と同様、強敵だ。まずはガッチリガードを固めて無駄なダメージをもらわないのが基本。

ラウンドが始まると、ブランカはローリングアタックやバーチカルローリングを出してくる。前者はガードするか、立ち小パンチの連打で返す。後者は遠い間合いから連続で出してくることが多いので、２回目がきた時にブランカの着地を投げる。歩いて近づいてきたときは、コンピュータのレベルが低い場合は垂直ジャンプ大パンチが入りやすい。レベル６以上ではバーチカルローリングなどで返されることが多いのでガードに徹しよう。残り時間が減ってくると、ジャンプで跳び込んでくるようになる。ジャンプが速いので難しいが、うまく間合いを見切ってくぐって投げてしまおう。遠い間合いでは、足の先を当てるようにすればジャンプ中キックが入る。

↓跳び込むなら、こんな感じで中キックを当てられるような間合いが安全かつ確実。これ以外の間合いでは跳び込みはキケン

↑バーチカルが目の前に落ちてきた時は、着地後〝一瞬待って〟から投げる。焦るとパンチが出てしまい投げが入らないぞ

↑中キックの乗っかり攻撃は有効。当てた後は必ず空中スピニングバードで逃げよう

←ローリングアタックは読めればジャンプ中キックなどでも返せる

→電撃の返し方２通り。近い時はしゃがみ小パンチか小キックで

→遠い場合の電撃は足の先を当てるようにしゃがみの大、中キックで返す

VS ガイル

自分からは攻めずに跳ぶまで待つ

跳び込みは全てしゃがみ大キックで返す

コンピュータガイル伝統の〝歩きサマー〟はターボでも健在。よって、こちらからは攻めずに待つ。ラウンド開始直後、ガイルはしきりにソニックブームを撃ってくるが、跳び込まずにすべて垂直ジャンプでよける。残り時間が60秒を切るあたりになると、跳び込んでくるモードになるので、すべてしゃがみ大キックで返してあげよう。歩いて近寄ってくる時は投げにきていることが多いので、しゃがみ中キックなどで追い払う。これで勝てるはずだ。また、ガイルをギリギリ跳び越すような間合いでジャンプ中キックで飛び込むと、ガイルは血迷ってサマーソルトを空振りするので、着地を投げる。サマーを出さない時もあるが、その時でもしゃがみアッパーか大足払いを空振りしているはずなので、いずれにしろ投げられる。投げた後はまた同じようにジャンプ。この繰り返しでも勝てる。

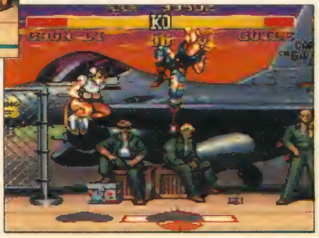
↑跳び越すときは、こんな感じの間合いになるように。遠すぎても近すぎてもダメだよ

←サマーソルトの空振りに空中投げがカッコイイ

↑同じく開始直後、２回転足払いをしてくるパターンもある。そのときは、２回転目の足払いがきたときにしゃがみ大キックを合わせる。タイミングさえ間違えなければ、必ず当たる

↑開始直後、ガイルがジャブ、ジャブ、アッパーと打ってくるパターンがある。アッパーのときにしゃがみ大キックを入れてあげよう。投げることもできるよ（ムズいけど）

→ガイルが普通に跳び込んできたところに空中投げをキメることもできる。単純な攻略に飽きてしまった人は狙ってみよう

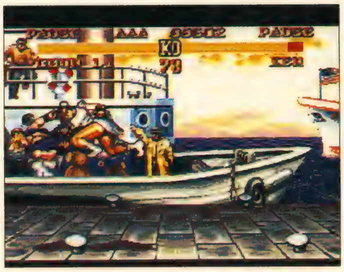


VS ケン

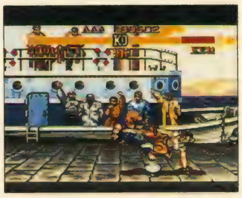
むやみに攻めずに相手をよく見よう

これも伝統、COMケンの"発狂モード"

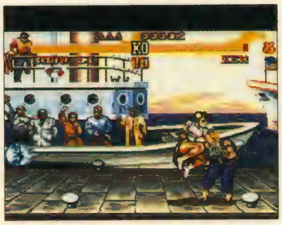
コンピュータのケンは暴れ出すと手が付けられないので、こちらからは攻めずに相手の出方に合わせた攻撃をしていく。ラウンド開始直後、竜巻旋風脚でくる場合は着地後必ず大の昇龍拳を出すので、着地を投げる。いきなり昇龍拳を撃ってくる場合は、かならず小、中、大と連続で撃つので大の時に着地を投げ。波動拳を撃ってくるときは、1発目を垂直ジャンプでよけて、これまた必ず撃ってくる2発目を跳び越してジャンプ攻撃を当てる。ケンの跳び蹴りは、間合いが離れていれば立ち大パンチや着地にしゃがみ大キックを当て、間合いが近いときは手堅くガードしておこう。ただ、あまりこちらが手を出さずにガードばかりしているといきなり投げにきたりするので、歩いて近寄られた時は足払いなどを出して適当に牽制しておこう。竜巻は着地に足払いを入れて返すこともできる。



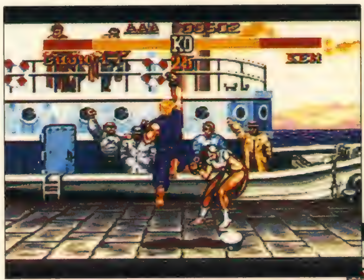
↑ケンの跳び蹴りは、間合いとタイミングさえ合わせれば空中投げをきめることもできる



←竜巻旋風脚の着地にはしゃがみ大キックが入る

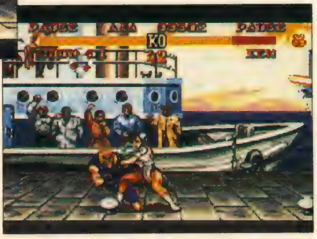


↑開始直後や後半で撃ってくる波動拳はかならず連発でくる。近い間合いで跳び込めたら、最初の1発の打点を低くしてP79で紹介した連続技にトライだ。決まると気持ちイイぞ



↑竜巻旋風脚で近くに降りてきたときには必ず昇龍拳がくる。ガードする方向を間違えると大昇龍をモロに（2発入る！）喰らってしまうので冷静に動きを見ていること

→飛び込みはくぐって立ち大パンチを当ててもいい。ただケンの跳び蹴りはお尻にも攻撃判定があるので、素早くくぐること



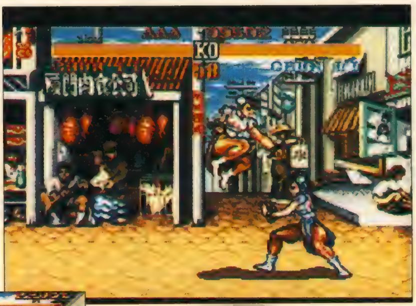
VS 春麗

気功拳の連発を見切って飛び込む

気功拳のしつこい連打。間合いを見切れ

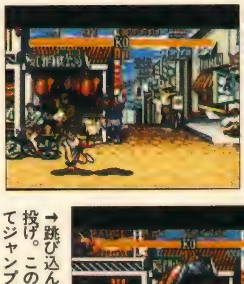
コンピュータ春麗の攻撃は、おおよそジャンプ攻撃と気功拳の連打の2通り。気功拳はたいてい連発で撃ってくるので、遠い間合いでは1発目をジャンプでよけて2発目を跳び越えてジャンプ大キックを当てる。近い間合いなら1発目をガードした後に✚ボタンを斜め上に入れっ放しで、ガードが解けた瞬間にそのままジャンプ。2発目を撃った直後の春麗を攻撃できる。遅い気功拳は垂直ジャンプでよけにくいが、がんばってよけること。跳び込んできたら間合いを見て、近めならくぐって立ち大パンチを当てる。くぐれないようなタイミングならガードが無難だが、ある程度引き付けて空中投げで投げてしまうこともできる。どのキャラでもそうだが、コンピュータは空中戦が強いので、空中で蹴りを当てようなどとは考えないように。画面端で三角跳びをしてきたら余裕で空中投げが入る。

↓画面端の三角跳びは、三角形の内側に入るようにして後ろから空中投げを狙う。確実にジャンプ攻撃を当てるのもよい



↑このくらいの間合いを保つのがベスト。気功拳を撃たれたらガードして、直後の2発目をジャンプして3段攻撃だ

↑相手の跳び込みにはくぐって立ち大パンチ。危険だけど投げることもできるよ



←スピニングバードキックは近くにきたところでしゃがみ大キックを当てる

→百裂キックには気功拳を撃つか、中キックによる乗っかり攻撃を入れよう

→跳び込んできた所に空中投げ。このくらい引き付けてジャンプ！

垂直ジャンプ攻撃であっさりKO

パワーアップしたザンギもなんのその

垂直ジャンプ大キックだけでパーフェクトをとることができる。もちろんレベル8でもOKだ。他のキャラだとジャンプキックの打点が高いと食らい投げをされたりするが、春麗の垂直大キックは、当たると相手が転んでしまうのでその恐れもない。たまにチョップなどの攻撃と相撃ちになることもあるが、大勢に影響はナシ。それじゃあまりに芸がない、と思う人は、垂直大パンチを着地ギリギリで当てて着地後のしゃがみ中キックにつなげる、というパターンがおすすめ。ザンギの攻撃を喰らうこともままあるが、大キックのように転んでしまうこともないので、連続で入って相手をピヨらせやすい。ピヨらせたらP79で紹介した連続攻撃の練習をしよう。

また、スピニングバードキックを連続で出しているだけでも勝てたりする。必殺技の練習にもなるのだなぁ。

↑こんな間合いて垂直ジャンプ大キックの「夏塩蹴」を当てていく。いたって単純である

←アーケード版とは多少動きの違うザンギエフ

↑ザンギエフにはこんな感じで裏に回るようにして〝めくり〟で大パンチを当てることもできる。ピヨっているときだけだけど、ここから4段攻撃を入れることもできるんだ

↑垂直ジャンプ大パンチはできるだけ打点を低く、着地後のしゃがみ中キックが入りやすいようにする。打点が高いと〝食らいスクリューパイル〟で投げられることも…

→こちらから跳び込んでの攻撃はあまり意味ナシ。ガードされるかチョップで落とされるのが関の山。乗っかり攻撃は効くよ

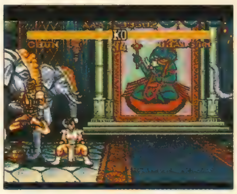
連続スピニングバードキックで押す

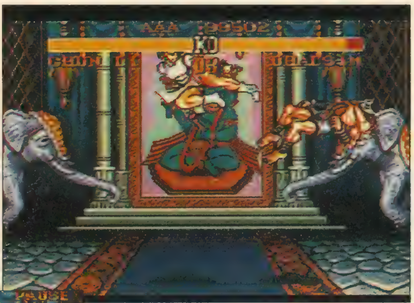
SBKの返し方を知らないダルであった

SFC版のターボは、コンピュータダルシムのアルゴリズムがアーケード版からかなり変わっており、なかなか攻略しづらいキャラになっている。しかし、春麗を使えばとても簡単。スピニングバードキックを連発しているだけでOKだ。ヨガファイヤーで燃やされたり、相撃ちになったりすることはあるけど、まず負けることはない。本来スピニングバードは引き付けてしゃがみ中パンチで返すのだが、コンピュータのダルシムはそれを知らないらしく、ボコボコと喰らってくれる。2回連続で入るとたいていピヨるので、連続技の練習台になってもらおう。

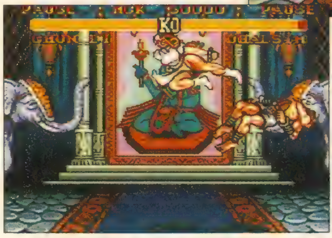
ヨガテレポートできたときには、ダルシムがすぐ近くに出てきた場合は技を当てる。技が当たるかどうか微妙な間合いではガードしているほうが安全。空振りした場合は確実に何らかの反撃をもらってしまうからだ。

↓ヨガテレポートで近くにダルシムが現れた場合は、思い切って投げにいくのも手。もちろん確実に技を当ててもいい。



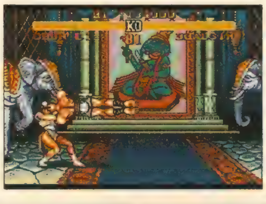


↑跳び込むときは蹴りの先が当たるような間合いで。ダルの投げ間合いは広いので深く飛び込むと食らい投げされるぞ



↑空中に浮いているダルシムには、ジャンプ中キックで向かっていってもよい

←ヨガファイヤーは連続でくることが多い。先読みして跳び込め！



→ドリル頭突きをガード、もしくは喰らったら、ボタン連打で投げを狙おう

→やたらに跳び込んでもダメ。タイミングを測ってジャンプだ

足払いでダッシュ攻撃を狙い撃ち

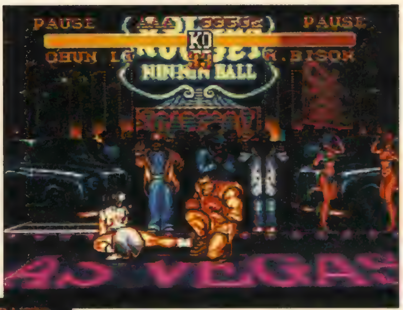
ダッシュアッパーは足元ガラ空き

まずしゃがんでガードを固める。バイソンはゴンゴンとガードの上から攻撃をしてくるが、そのうちダッシュアッパーを出してくる。だがダッシュアッパーはしゃがんでいればスカってしまうので、そのスキにしゃがみ中キックを２発入れる。そして跳んできたら立ち大キックによる回し蹴りで撃ち落とす。この繰り返しでＯＫだ。

発展形としては、ダッシュアッパーのスキにしゃがみ中キックからしゃがみ大キックをつなぐ。タイミングよくボタンを押せば連続で入るのだ。そしてバイソンの起き上がりにしゃがみ中キックを重ねておき、それが入ったらまたしゃがみ大キックにつなぐ。全部入るとたいていピヨるので、あとは連続技を入れるなり、ピンタで起こすなりしてあげよう。

基本はひたすら〝ダッシュアッパーを待つ〟ことにあるのだ。

↓跳んできたら回し蹴り。アーケード版のように、立ち中パンチでは返しづらい。中パンチのグラフィックが違うからだ



↑特に狙わなくても、しゃがみ中キックを適当に連打しているだけで、バイソンは勝手に当たりにきてくれるのだ（哀）

↑ダッシュアッパーのスキに中足から大足払いを連続で入れる。ちょっと難しめかな

←普通に跳び込んでも返されてしまうことが多い。地上戦で勝負だ

→起き上がりにジャンプ大パンチで跳び込むのも有効な手だ

→中キックによる乗っかり攻撃も入る。反撃されちゃうけどね

三角跳びを待ち空中戦に持ち込む

バルセロナアタックなんてこわくない

バルログはラウンド開始後しばらくすると三角跳びをしてくる。バルログが落ちてきたところにジャンプ大キックで跳び込んでいこう。それが当たったら一瞬待って、また大キックで飛び込んでいく。空中で技を当てられたバルログは着地後ジャンプで逃げようとするので、また次の攻撃に当たってくれるのだ。これを延々と画面端まで続けていく。技が当たらないときはバルログがバック転をしている場合だ。そのときはバック転を終えて一瞬動きが止まるバルログを投げる。そしてまた起き上がりに跳び込んでゆく。これらの繰り返しだ。パターンが壊れたら、また三角跳びを待てばいい。

バルセロナアタックは、金網に張り付いているバルログの斜め下くらいまでまで移動し、〝ヒョ〜〟の声がしたらすぐに逃げジャンプからの中キックを出して返す。これが一番確実。

↑跳び込みは中キックでもよい。ピヨりにくい代わりにバルログの爪を折ることができる

←画面の端に追い込んだら百裂キックで削る

↑バルログの通常のジャンプ攻撃を空中投げすることもできる。うまくバルログより上になり、蹴りに当たらないような軌道でジャンプ。慣れれば結構簡単に狙えるぞ練習してみよう

↑バルセロナアタックは空中投げで返すこともできる。バルログの斜め下あたりから多少引き付けてジャンプ。ボタンをタイミングよく押せばバッチリ吸い込んでくれる

→ローリングクリスタルフラッシュは足払いで返せるが、タイミングが難しいのでガードするのが無難なところ

VS サガット

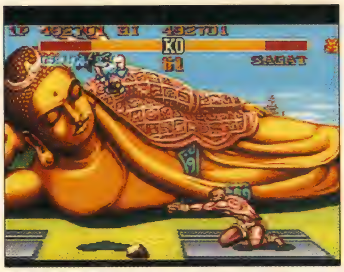
タイガーショットの見切りが勝負！

アッパーカットを喰らうと体力激減！

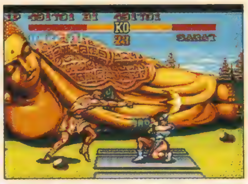
タイガーショットを見切って跳び蹴りを当てるのが基本。タイガーショットはたいてい連発でくるので、1発目をジャンプでよけるなりしゃがんでかわすなりして、2発目を読んで跳び込んでいく。サガットは体力が減ってくるとグランドタイガーショットも撃ってくるが、それでも基本は変わらない。近い間合いから跳び込めたら一気に3段攻撃を狙っていきたいが、あまり狙い過ぎるとアッパーカットにやられてしまう。

サガットが跳び込んできたら、少し下がってしゃがみ大キックで返す。近めから跳び込まれたらくぐって投げてしまってもよい。後半になると、サガットは当たりもしない大のアッパーカットをよく出してくるので、空中投げを見舞ってあげよう。

跳び込みのタイミングさえ間違えなければ、まずは楽勝なのだ。



↑このくらいの間合いからが一番跳び込みやすい。近すぎても遠すぎてもよくない



←こんな時はしゃがみ大キックが当たる

↑ピヨってしまうと、ジャブアッパーカット、タイガークラッシュなど容赦のない攻撃をしてくる。コンピューターのサガットの攻撃力は大きいので、ピヨることだけはさけたい

↑近い間合いで跳び込んだら、必ず技の打点は低く、着地寸前で当てるようにする。アーケード版やSFC版の前作と違って、打点が高いと食らい投げをしてくるからだ

→大のタイガーショットはとても速い。間合いが近いとよけきれず喰らってしまうことも。特に後半は間合いは広めに取ろう

VS ベガ

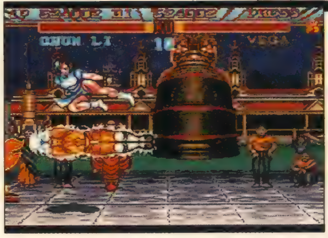
悪の帝王はSBKで蹴散らすのだ

ベガの大キックは長い！地上戦では苦戦

うかつに跳び込むとすべてサイコクラッシャーで撃ち落とされてしまうし、空中戦も強い。おまけに地上ではやたら長い立ち大キックをブンブン振り回してきて取り付くシマがない。そこでスピニングバードキック。帝王はどうもこの技がニガ手らしく、勝手にボコボコ当たって自滅してくれる。返されてしまうこともあるが、まずこれだけで勝てる。他のパターンとして、近寄ってきたベガをしゃがみ中キックで追い返しヘッドプレスを誘い、ガードしてからベガの着地を投げたり、ヘッドプレスを先読みして跳んできたベガをいきなり空中投げで投げたりとかも一応できる（後者は半分バクチだけど、きまると非常に気持ちがよい）。あまりガードばかりしているとポイと投げられてしまうので、とりあえず近寄ってこられたら足払いで牽制し、ヘッドプレスを誘うようにするとよい。

↓ベガの前で技を空振りしてはいけない。それをやると必ず大のサイコが飛んでくる。足払いは必ず当てるように出そう

↑跳び込むときはかならずキックの先だけ当てるような間合いで。深めに跳び込むとすぐ食らい投げをされてしまうぞ



↑サイコクラッシャーには、こんな感じで逃げジャンプの中キックを当てていく

←ベガが普通に跳び込んできたときはとりあえずガードしておこう

→跳び込みは決してくぐり投げにいかないように。投げ返されるぞ

→懐かしい前作のパターンもそこそこ使える。跳び込みモードではね

ブランカ

空中移動の素早さを生かして相手を混乱させ連続技、必殺技を叩き込む

キャラクター相性度

キャラクター相性度	
リュウ	B
E.本田	D
ブランカ	／
ガイル	D
ケン	C
春麗	B
ザンギエフ	B
ダルシム	B
M.バイソン	E
バルログ	A
サガット	C
ベガ	E

相性度：各キャラに対してのブランカの強さの度合い。A（強）〜E（弱）の5段階。

[どうなったターボ版ブランカ]

飛び道具も投げも無敵技も存在しない。かつてはローリング時のカウンターダメージまでをも背負っていたがそれでも使い易いキャラだった。『ターボ』でのブランカはバーチカルローリングを身に付けた。だがそれよりも意味があるのはゲーム自体のスピードが上がったためにローリングやジャンプの素早さを生かせるようになったことだ。電撃が出易くなったのも大きい。

↑ローリングのバリエーションを生かしフェイント攻撃を行う

←電撃は出し易くなったために連続技に組み込むことも可能だ

[対空技の使い分け]

飛び道具を持たないために跳び込みと対空をそれぞれ攻撃・防御と意識して試合を展開することが必要となる。基本的にはほとんどの立ち技で空中からの攻撃は防げるが完全にオールマイティなわけではない。近距離用の立ち大パンチと遠距離用の立ち中キックをメインとして戦うべきだ。空中迎撃技も種類があるが防御の意味を含めると安全なものは数が絞られてくる。

斜めジャンプ中パンチ

跳び込みにも使用する技。遠距離用の空中迎撃。横に長い。

立ち大パンチ

やや手前からほぼ真上までカバーする。早めの入力が有効。

立ち中キック

見た目より長い。これより遠い敵ならばしゃがみ大パンチ。

垂直ジャンプ大パンチ

近距離用の空中迎撃。振りが早いが被当たり判定が小さい。

[連続技]

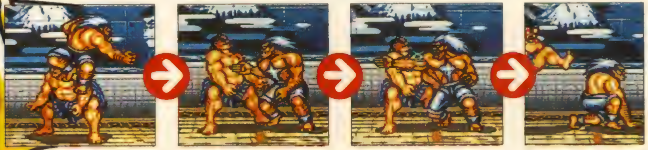
ブランカは連続技のバリエーションが多い。全て近距離の立ち中パンチのモーションの早さを利用したものだ。右に示したのは基本型だがいずれも、跳び込み大パンチは中パンチに、しゃがみ大キックは中キックあるいは大パンチに置き換えることができる。跳び込みパンチは入力を遅めに行い打点をできるだけ低くする。ゲームスピードが早く敵の硬直時間も短いので慎重に狙わないと連続技は決まりにくい。

右に示した以外にも連続技は存在する。接触するほどの距離で立ち中パンチ2回そしてしゃがみ大キックあるいは大パンチの3段技。パンチで跳び込んで裏に降りて立ち中パンチから電撃に持っていくパターン。ただしこれは決まりにくい相手もいるのだが。

1

↑低い跳び込み大パンチから ↑着地後素早く立ち中パンチ ↑最後にしゃがんで大キック

2



↑裏に回る間合い ↑うまく回れたら ↑中パンチを2回 ↑足払いで4段技

3

↑接触後裏に回れるくらいの間合いでバーチカル ↑うまく裏へ回れたら立ち中パンチを素早く入力する ↑しゃがんで大キック入力。大パンチ、中キックでも可

VS リュウ

スキのない波動拳 COM最強キャラ

波動拳を読みながら跳び込んで連続攻撃

基本は波動拳連打に対しての跳び込み。波動拳発射後の硬直状態を狙う。波動拳先読みの跳び込みがどうしても必要なのだが、接触の間合いに入るときには確実に早めのジャンプで。さもないと立ち大キック、あるいは昇龍拳、アッパーなどにより落とされる。跳び込み用の武器は下に長いという意味で大パンチがベスト。できるだけパンチの打点を低くする。そこから連続攻撃へと持っていく。ただし立ち中パンチが突きではなく引っかきになりそうな間合いだったら跳び込み大パンチだけを当ててから無理せずに1回分の波動拳をガードして次の回を狙うべきだ。

リュウがこちらに向かってジャンプ大キック、大足払いと攻めてくるパターンに対しては、前者を近めの間合いで立ち大パンチで落とす。後者は早いのでしっかりガードする。やがてリュウは波動拳連射パターンへ戻るはずだ。

↑空中攻撃パターンが始まったら様子を見て立ち大パンチで対空。直後の足払いには注意

←この距離では連続技は出ない。すぐガード

↑波動拳をガードすると微妙に押されて後退する。間合いを確実にとらえないと連続技へつなげるのは難しい。ときに2回ガードしてスタンスをコントロールすることも必要だ

↑対リュウ戦での基本はこれ。波動拳を跳び越えて大パンチ。次の波動拳をガード。次をまた跳び越えて大パンチ。この繰り返し。チャンスさえあれば連続攻撃を入れる

→跳び込むタイミングが遅いと確実に落とされる。アッパー、大キック、昇龍拳の前にあえなく散る。攻撃のリズムさえ狂う

VS E.本田

高い攻撃力を持つ ブランカには天敵

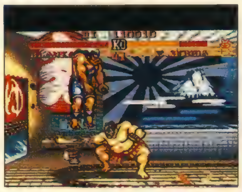
投げ返しには要注意 ローリングやや危険

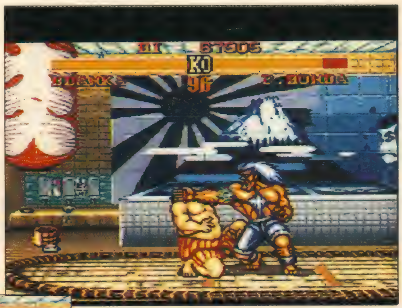
跳び込んで連続攻撃を狙うのが基本だが、ガードが堅い場合には中パンチで跳び込み連打しつつ電撃を狙う。注意すべきなのは跳び込み時に打点が高いと高い確率で投げられたり、さば折りを喰らったりすること。立ち大パンチで返されることさえも。跳び込みパンチはバーチカルでも代用できる。

百裂張り手は基本的に跳び越えて大パンチを当てる。また中パンチ跳び込みからの電撃も可。不安な場合は大キックで跳び込んでも良い。ただしこれは投げ返されることが多い。立ち小パンチで張り手を止めることもできる。

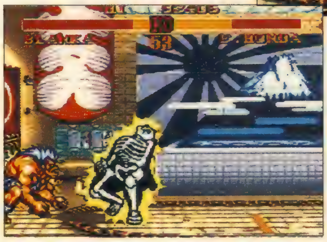
スーパー百貫落としはある程度距離が開いているならば落ちてきたところを電撃で返す。落ち際をバーチカルで狙ってもよい。近ければ無理に手を出さない方が良い。スーパー頭突きは立ち中パンチで返せるが、余裕さえあるならば電撃で迎えるのがベストだ。

↓百裂張り手は前後に動くタイプでなければ大パンチで跳び込めば良い。ただしあくまでも投げに注意して打点を低くする

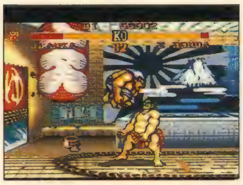




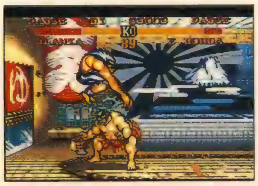
↑連続攻撃を常に狙う。本田が動いている時間をなるべく減らさないとブランカにとっての天敵との対戦はとても厳しい



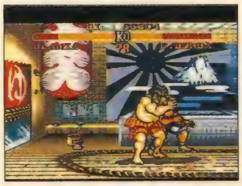
↑スーパー頭突きは確実に電撃で返せる。距離が開いたり頭突きの予感がしたら電撃



←バーチカルに対しては以外にガードが甘い。連続技の1打目に使用



→実は本田の投げの間合いは非常に広い。打点が高過ぎたら終わり



→さらに投げのダメージも大きい。噛みつき返しも非常に難しい

敵も連続技を狙う スピードには注意

連続してローリング 比較的戦いやすい敵

ローリングアタックで攻撃及び接近する。比較的ブランカはガードが甘いのでチャンスさえあれば連続攻撃を入れる。これが基本。さほど強敵ではない。ただしローリングを垂直ジャンプで越えられると連続攻撃に持っていかれることが多い。敵に全くスキがない状態だったらばローリングしないほうが無難だ。また注意すべきポイントの一つが電撃。ローリングで調子に乗って攻撃しているとたまに電撃で返される。少し離れてしゃがみ中キック、あるいは頭部への跳び込み大パンチか大キックで電撃を解除。逆に自分も敵のローリング防止に電撃を出す癖を付けておきたい。バーチカルはあまり使わないのでさほど気にしなくて良い。

まれに倒れた敵の起き上がりに跳び込むとローリングで返されることがある。早めに敵に真上から重なって電撃を出しておけば体力を少し削れる。

↓垂直ジャンプでローリングをかわされると痛い。運が悪ければ連続攻撃に持っていかれる。遠距離ローリングは控えるべき

↑基本的にはローリングでガンガン押していく。これに返されるが与えるダメージの方が多いはず。バーチカルでも良い

↑敵も絶妙に3段攻撃を狙ってくる。しかも実に素早い。勉強にはなるかも知れない

←電撃にも比較的引っかかりやすい。ローリングももちろん返せる

→しゃがんでちょこまか動いているとしゃがみ大パンチで打たれる

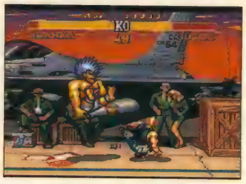
→敵の電撃はしゃがみ中キックで止める。跳び込み大パンチでも可

必殺技には要注意 丁寧な攻略が必要

パターン戦以外では やや厳しい対戦相手

気絶時以外には連続攻撃を入れるチャンスがあまりない。地上ではジャブ、ジャブ、アッパー（あるいは裏拳）のパターンがきたらしゃがんで待ち、アッパーが出たところを大パンチ・キックやローリングで攻撃する。近距離のしゃがみ中パンチ、大パンチ、中キックには必ず大足払いを当てられてしまう。ただしやや離れて同じ動作をしても相手は同じ動きをする。さらにガイルの足払いは2回転するので振り始めたらすぐにローリングアタックを打つ。このパターンで敵の体力を削るのが基本だ。ソニックブームは、大・中は垂直ジャンプ、小は飛び込えてかわす。遠距離で避けるのがポイント。近いと大足払いやサマーソルトキックを受けてしまう。空中からの攻撃はすべてしゃがみ大パンチで返せる。少し早めのローリングでも返せるが、パンチで落としてローリングで削るほうが良い。

↑しゃがみ大パンチ、中パンチ、中キックには大足払いがくる。ローリングのチャンス



←あまりに近過ぎると足払いを喰らうことに

↑ソニックブームの跳び越えやジャンプ移動は気を付けて行う。というのもコンピュータはチャージ技をためずに出すし、ひどい時は歩きながらサマーソルトを打ったりするから

↑対空技はしゃがみ大パンチだけでOK。対ガイルならばオールマイティだ。ただし対空とソニック封じの相撃ち以外には使ってはならない。足払いを喰らうだけだから

→ソニックブームはジャンプしてかわす。寸前まで引きつけてから跳び越えるのが良い。ブランカはジャンプの着地が早いのだ

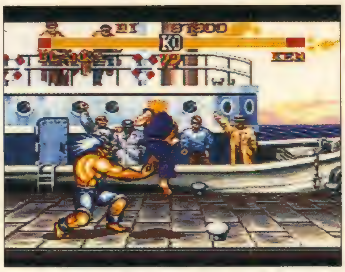
VS ケン

必殺技を連発する スキの多さを狙う

動きの大きな敵ゆえ よく見て判断が必要

垂直及び斜めジャンプでケンが様子を見ている間は、両方ともにケンのキック範囲内に入ると攻撃を受けてしまう。それ以外ではケンはキックを出してこない。垂直ジャンプ時には、ギリギリ当たる間合いに入り、ケンがジャンプの頂点にいるくらいのタイミングで立ち大キックを出せば落とせる。斜めに跳んできたらば立ち大パンチで落とす。このパターンは交互に数回続く。

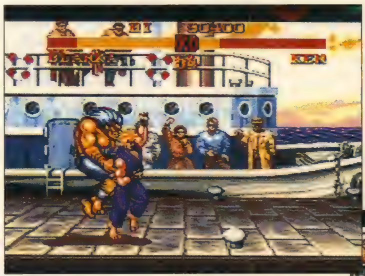
旋風脚は立ち大パンチで落とせるが早めの入力が必要。空振ると着地後の昇龍拳に打たれる。ケンが自分の真上に差し掛かる瞬間にローリングアタックを当てるのがベスト。電撃でも返せるがケンの着地地点が自分より前ならば危険。昇龍拳を連打し始めたらガードしてからケンが空中にいるうちに立ち大パンチを当てる。ケンの昇龍拳のモーションは早いので危険を感じたならばとにかく1度ガードするべきだ。



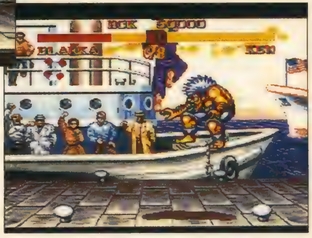
↑しきりに竜巻旋風脚を打ってくる。これは立ち大パンチを合わせれば落とすことが可能

←間合い調節も難しい。中キックは払われる

↑垂直ジャンプを始めたらギリギリ届く間合いまで歩いてからしゃがみ大パンチを当てる。ただし空中にケンがいる間に当てないと大足払いを喰らってしまうことになる



↑昇龍拳はガードしてニーボンバーを早めに当てるのが最もダメージが大きい。ただしケンの昇龍拳はスキが少ないので安全を狙うのであれば立ち大パンチを当てるべき



→竜巻旋風脚で背後に降りることが多い。しっかりガードしていないと必ず昇龍拳を喰らう。ガツンガツンと2発喰らうことに

VS 春麗

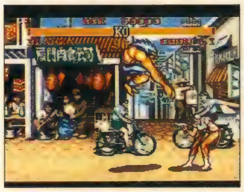
飛び道具と空中戦 素早さで張り合う

対空技を使いこなし 迎撃から連続攻撃へ

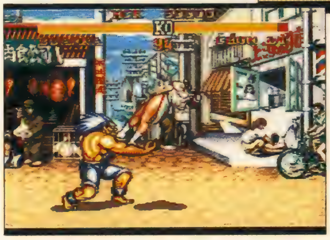
空中の春麗を対空技で落とすのが基本。通常は立ち大パンチで行うが、場合によっては立ち大キックや中キック、ローリングアタックでも代用可。ただし大パンチ以外はいずれも春麗が踏みつけで飛び込んできた場合にはダメージを受ける。基本的に中キックを間合いのやや遠い場合のためと考えておく程度で良い。また空中攻撃を垂直ジャンプ大パンチで返すことも可能。

気功拳に関してはモーションは並のスピードなのだが敵の動き自体が早いのでむやみな跳び込みができない。敵に手が届かずダメージだけ受けそうな間合いならばパンチを出さないほうが無難だ。下向きのやや早めの跳び込み大パンチ、横向きの跳び込み中パンチを意識して使い分ける。スピニングバードキックはしゃがみ大パンチで返す。余裕があれば電撃も可。百裂キックは跳び越えての連続攻撃のチャンス。

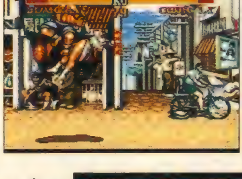
↓気功拳は当然跳び越えるのだが敵の動きが早いのでタイミングが難しい。中のバーチカルで跳び越える手段もあるにはある



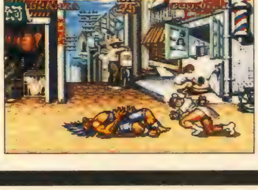
↑敵が空中から攻めてくる場合、やや距離が開いているならばバーチカルローリングで迎撃。ただし空中キックには注意



↑空中からの攻撃は主に立ち大パンチで返す。踏みつけもこれで返すことができる



←いざとなれば垂直ジャンプ大パンチで対空。攻撃を受けにくいのだ



→チャージ態勢のままでいると時々すんなりと投げられてしまう

→敵のジャンプ後に電撃を出した場合、比較的当てるのが簡単だ

投げはスクリューだけではないのだ

近づくには覚悟必要 無難な勝ち方もある

意外と闘いにくい相手だ。むやみに跳び込めば投げやスクリューパイルドライバーの餌食になる。しゃがみ中キック、しゃがみ大パンチも高い確率で大キックに返される。しゃがみ大キックで牽制しながら近距離でローリングを当てるのが無難。無難と言えば大中小問わず垂直ジャンプキックをしているだけでも勝てるが。ただし昔と違って足払いなどで返されることもある。

連続技は入りにくい。低い打点で跳び込み大パンチか中パンチを当てる。低めに当てたパンチがガードされたら頭突きを入れるのが良い。たいてい下段の2段目がヒットするはずだ。少しでも相手に余裕があれば確実に投げられてしまう。またときに大キックなどで返されることもある。危険を察知したらむやみに近づかずバックジャンプで間合いを広げるべきだ。スクリューパイルの間合いに入るならば要注意。

↑近くまで寄せておいてローリングを当てる。下手に攻撃しても大足払いに転ばされるだけ

←バーチカルは立ち小パンチであっさり墜落

↑普通のローリングも遠距離だとこうしてしゃがみ小パンチであっさり返されてしまう。相打ちになることもないことはないが、こちらのダメージの方が多いことがほとんど

↑スクリューの範囲内に入ったらイエローシグナル。リーチの長い大足払いに注意。敵が目の前で軽い前後移動をしたらスクリューの確率が高い。しゃがみ中足で止める

→いざとなれば垂直ジャンプしながらキックしているだけで勝てる。大中小どれでも良い。ただし当然これでは面白くないが

ヨガテレポートとドリル攻撃が速い

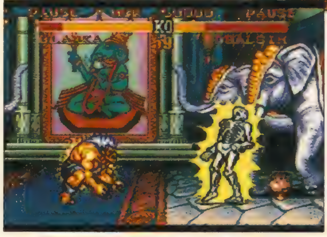
リーチが長いゆえに 被当たり判定も長い

手足の伸びにはバーチカルローリング、立ち小パンチ、立ち中キックを当てる。ローリングアタックは昔は蹴られて2倍打撃だったが今回は蹴られない。有効だ。ドリルアタックはスキがあれば立ち大パンチで落とす。それ以外は投げ返しに注意しながら連続攻撃を狙う。対本田、ザンギエフ以上にダルシムに対しては投げに注意しなければならない。連続攻撃1打目の跳び込み大パンチから立ち中パンチの間に少しでもタイミングが空くと投げられてしまうことが多い。打点を低く。

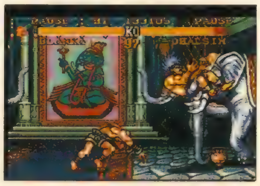
ヨガテレポートはテレポートの瞬間に電撃を出せば近距離に再生直後の無防備なダルシムにダメージを与えることができる。距離が遠いならばローリングで早めに逃げておく。ジャンプで小刻みに逃げても良いのだがテレポート後にヨガフレイムを吹かれるパターンもあるので注意しておく。

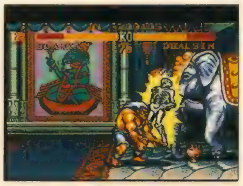
↓空中で技を空振りしてしまえばダルシムはただの標的にすぎない。ゆっくりと着地する前にローリングアタックを当てる

↑敵の手足が伸びているときは当然その手足にも被当たり判定がある。バーチカルや立ち中キック、小パンチを当てる


↑接近してきたら敵がモーションを起こしている間に電撃。不思議に当たり易い

←電撃を続けていると中や大のスライディングを喰らうはめになる


→跳び込み時に打点が高いと投げを喰らう。彼の間合いが最も広い


→テレポート後のダルシムは無防備なので電撃を出して待つ手段も

すさまじい打撃力 連続必殺技は脅威

延々電撃だけでも可 下段攻撃にも弱い男

パンチボタンを最初から最後まで連打して電撃を出しておくだけで楽に勝つことができる。それ以外の方法としてはいくつかあるが、跳び込み大パンチはやや返されやすい。入れば連続攻撃へ持っていく。大キックはパンチよりも返されにくいがヘッドボマーでつかまれることも。立ち攻撃はあまりしないほうが良い。敵がダッシュ攻撃をしてきたら中・大のしゃがみキックで対応。ダッシュアッパー連打状態にはしゃがみ大キックを迷わず入れる。起き上がりは比較的ガードが甘いので転んだらすかさず大パンチで飛び込んで連続攻撃を狙う。跳び込みにはバーチカルローリングも便利。ダッシュアッパーを連発している時以外は比較的対空がおろそかなので面白いように決まる。ただし戦闘中に少しでも危険を感じたらすかさず電撃を出すのが無難だが有効な闘いかただろう。

↓バーチカルに対してはほぼ無防備に近い。連続技に持っていくのも簡単。ただしバイソンが荒れ狂っているときは控える

↑パンチボタンを連打して電撃を出し続けるだけで勝手に引っかかって負けてくれる。ただし当然これでは面白くないが

↑バイソンが荒れ狂ってダッシュアッパーを数回連打したらしゃがみ大キックを打つ

←ダッシュストレートがきたらしゃがみ中・大キックでストップ

→普通に連続技を狙うのもさほど難しくはない。でも打点は低く

→打点が高いとこうなる。つかみ技なので左右に振れば早く解ける

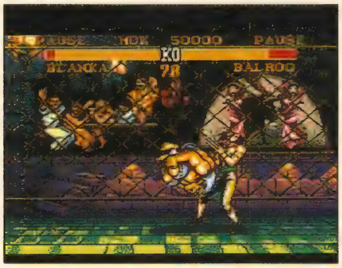
空中攻撃が数多い スピードには注意

2種類のローリング 対空は立ち大パンチ

敵のジャンプ移動をやや早めにローリングで打つ。ちょうどローリングの高さに敵が落ちかけてくるタイミングを狙うくらいが良い。遅いと相打ちになる。フライングバルセロナアタックは電撃で迎える。イズナドロップ（投げ）はローリングでやや早めに逃げる。前者は金網の上を自分の真上に移動して停止した直後に跳ぶ。後者は自分より少し左右にずれてから。これによって次の空中技の種類を予知できる。

対空に関してはほとんどが早めのローリングで落とせる。下手に立ち大パンチを空振ると敵は素早いので足払いを喰らう。三角飛びからのキックは余裕があれば立ち大パンチでもOK。

ローリングクリスタルフラッシュはしゃがみキック系で止める。スライディングがきたら滑っている間に素早くローリングを当てる。投げにきそうになったらしゃがみ中キックで止める。

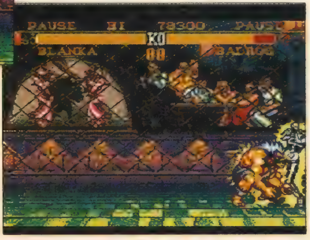


↑ブランカにとってバルログは得意なキャラ。ローリングで要所要所を狙っていくのが基本

←バルセロナは真上からくるので電撃で迎撃

↑金網でブランカの垂直上からずれたところでバルログが止まったらイズナドロップがやってくる。敵の動きが止まった直後にローリングで逃げるか遠距離で逃げジャンプキック

↑三角飛びや通常のジャンプキックならば立ち大パンチで落とす。ただし入力は早めに。斜めジャンプ中パンチで跳びかかるのも可。バック転で逃げたら画面端で電撃



→バックスラッシュで逃げる敵を画面端へ追いつめる。ジャンプ中パンチで跳びかかり電撃。これを端で繰り返すだけで勝てる

VS COM ブランカ

スキのない闘い方 パワフルな必殺技

タイガーを先読みし落ち着いて飛び越す

タイガーショットをしゃがんでよける。タイミングを見はからいながら跳び越えて近づき、接触距離に早めに跳び込めるタイミングを見極めてタイガーショット発射後の硬直状態に斜めジャンプ大パンチを当てる。そこから連続攻撃へ。２段目の立ち中パンチが遅いと当然アッパーカットを喰らう。

敵がこまめなジャンプで近づいてきたら着地寸前を狙ってローリング。ただし起き上がりには一切手を出さないほうが良い。当然アッパーカットを喰らう。間合いの調節にはしゃがみ大キックを使用する。目の前で立ち大キックを振り始めたらすかさずしゃがみ大キックで転ばせる。アッパーカットの空振りはダブルニーボンバーやローリングを当てる。下段タイガーショットはジャンプでよける。下段が数回続けてくるときには見極めてからでなければジャンプしないほうが安全だ。

↑タイガーショットを跳び越して大パンチを当てる。近ければ連続技。遠ければガード

←ジャンプで近寄ってきたらローリングを

↑グランドタイガーショットを跳び越えて大パンチを当てたら連続技だが、距離が遠ければリーチの長いしゃがみ大パンチを当てる。また連続技に自信がなければ近場で電撃も可

↑大のタイガーアッパーカットの落ち際は最もダメージの大きいニーボンバーで迎える。小や中の場合は立ち大パンチ、キック、あるいはローリングで打つ。噛んでも良い

→近距離でタイガーショットを打ったらしゃがんだまま大パンチ。ただし素早く。さもないと伸ばした腕にアッパーカットが

ハメ技さえも行う 悪魔のような強さ

対空技で近づけずにローリングアタック

ローリングアタックが最も有効な武器となる。敵がジャンプ移動してきたら足元を狙ってローリング。ただ立っているときも、バックジャンプ中もローリングで打つ。ローリングしてはいけないタイミングは①立ち大キック連打時。②サイコクラッシャーアタック。③敵の起き上がり（投げられる）。④サマーソルトスカルダイバー。⑤大足払い（スライド）がきそうな時。

ヘッドプレスはガードか、ローリングで逃げる。ガード後のサマーソルトスカルダイバーは早めの立ち大パンチで返せる。跳び込み大キックが来たら立ち大パンチで落とす。サイコクラッシャーアタックは立ち中パンチで落とせる。ガードした場合、中ならば着地後に素早くローリングを当てる。大ならガード方向にキーを入れたままパンチ連打で電撃。敵が後方にすり抜ければ自動的に垂直にローリングが出る。

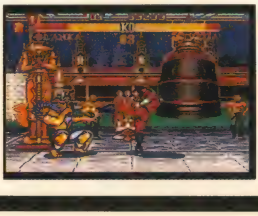
↓ベガのスライディングは下段当たり判定のないローリングさえも返してしまう。ガードしてから噛みつきに持っていくべき

↑ヘッドプレス以外の空中攻撃は全て立ち大パンチで返す。ヘッドプレス後のサマーソルトスカルダイバーでさえ返せる

↑ジャンプ移動してきたら着地寸前を狙ってローリング。ちょうど足に当てる感じ

←ベガの起き上がりを電撃で削ろうとすると投げられることが多い

→立ち大キックは怖い。当たり判定が大きいので多くの技が返される



→連続技自体は比較的入り易い。サイコの構え時にさえも入る

ガイル

弱くなったとはいえまだまだ強いガイル少佐。新必殺技などいらない？

キャラクター相性度

キャラクター	相性度
リュウ	B
E.本田	C
ブランカ	C
ガイル	／
ケン	B
春麗	B
ザンギエフ	A
ダルシム	C
M.バイソン	A
バルログ	B
サガット	D
ベガ	B

相性度：各キャラに対してのガイルの強さのおおよその度合い。A（強）〜E（弱）の5段階。

[どうなったターボ版ガイル]

『ダッシュ』からほとんど変化ナシ。アーケード版ではソニック後のスキが大きくなっていたが、それもこのバージョンではナシ。サマーソルトの着地の硬直は多少長くなった。でもカンケーなし。やっぱり強いガイルであった。

→ソニックのスキは少ない。アーケード版とは大違いだ

←サマーソルトを空振りすると確実に反撃をくらう

[対空技の使いこなし]

基本技については7月号で解説しているので、今回は対空技の解説。サマーソルトのためがないときの跳び込みは、通常攻撃で返していくのが基本。遠い間合いでは着地に足払い、近い間合いでは以下の3つを使い分けていこう。

立ち中キック

「スラストキック」。対戦、対C戦ともに使用頻度高し。相手の下に潜り込むようにして出す。やはり✚ボタンは中立にして出さなければいけない。左右に入っているとニーバズーカが出てしまい、相手の攻撃をモロに食らってしまうぞ。

立ち大キック

主に対C戦で役立つ技。間合いが遠いと「ラウンドハウスキック」（写真）、近いと「トラースキック」となる。注意しなければならないのは、出すときは必ず✚ボタンを中立の状態にすること。横に入っていると〝逆さ蹴り〟が出てしまう

空中投げ

ガイルの空中投げは2種類あり、これは中、大のパンチボタンで行う「フライングメイヤー」のほう。投げの間合いがガイルの上半身のほうにあり、飛び込んできた敵に対して使いやすい。対戦では意表を突くと決まりやすいぞ。

[連続技]

1は7月号でも紹介したガイルの〝基本〟技。「ターボ」になって、ガイルの連続技は非常に入りづらくなったが、少なくともこれはマスターしておきたいところ。

2は1の発展形。ためながらジャンプ大パンチを当て、✚ボタンを下から上にいれる中間の状態で大パンチボタンを押して立ちアッパーを入れる。即座に✚ボタンを上まで上げキックボタンを押すと、アッパーの振り抜きにキャンセルがかかり、サマーソルトが当たる。1に比べて難しいわりには威力はさほど変わらないが、そんな意味ナシ技だけにカッコよさは満点だ。ぜひ練習してみておくれ。

3は1の中パンチの代わりにしゃがみ小パンチを2発入れるもの。着地後のパンチがガードされてしまっても、3ならそれを確認してサマーを撃つのをやめることができる。安全なわけだ。

1

↑ためながら大パンチ　↑ためながら中パンチ　↑すぐにサマーソルト

2

↑ジャンプ後、即ために入る。J、大パンチ　↑この絵が見えた時には既にサマーの入力は完了　↑大で出すと2発入ることもあるが小か中が無難

3

↑お決まりのジャンプ大パンチ。ジャンプ中キックでもいい　↑まずしゃがみ小パンチ1発。入ったら即もう一つ　↑2発めの小パンチにキャンセルをかけてサマーソルトへ　↑威力は多少落ちるけど、その分安全確実なのだ

ソニックのスキが少なくてヨカッタ！

ソニック→裏拳をビシバシキメよう！

まず小のソニックブームを撃って歩いていく。リュウはたいていそれを波動拳で打ち消すので、前のめりのポーズで硬直しているリュウに立ち大パンチ（裏拳）を入れる。その後、またソニックがたまるまで一瞬待ち、ソニックを撃って同じように繰り返す。波動拳をガードして間合いが離れてしまったら、次の波動拳を垂直ジャンプでかわすかソニックで打ち消して、直後の波動拳を読んで跳び込み大キックを当てる。慣れるまでうまくいかないかも知れないが、上手に間合いを調節して闘えればさほど強敵ではない。

注意しなければならないのは、突然くるリュウの跳び込み。たまっていればもちろんサマーソルトで返したいところだが、ガードしておくのがとりあえず無難。もちろん早めの立ち大キックや下に潜り込んでの立ち中キックでも返すことはできる。

↑この状態から裏拳をキメる。後方にキーを入れてソニックのためを作りながらでOKだ

←跳び込みは手堅くガードしておこう

↑ガイルはジャンプの滞空時間が長いため、波動拳は完全に見切って跳び込まないと返されてしまう。遠い間合いでは、波動拳は可能なかぎりソニックブームで打ち消していくようにしよう

↑このくらいの間合いで跳び込んだ時には、できる限り技の打点を低くする。ターボではコンピュータの食らい投げがすさまじく、少しでも打点が高いと投げられてしまうぞ

↑竜巻旋風脚はリュウの体の中心に当てるようにしゃがみ大パンチで突き上げる。たまっていればもちろんサマーソルトが確実

サマーソルトの反応スピードが命

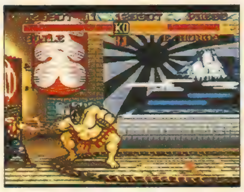
接近戦はコワいので間合いを離して闘う

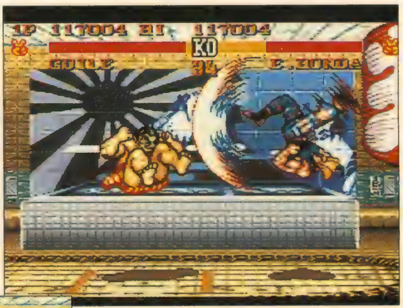
サマーソルトをしっかりとためておく。そしてスーパー頭突きやスーパー百貫落としがきたら素早く反応して撃墜する。これらに反応できるかどうかで勝負は決まるのだ。本田がしゃがみ大キックでグルッと回ったり、しゃがみ小キックをひょこひょこ出したりしたときは必殺技がくる前兆だ。確実にサマーで迎撃したい。

本田はある程度体力が減ってくると、ジャンプで飛び込んでくる。モチロンこれもサマーソルトで。歩いて近寄ってきたときにはしゃがみ中キックで追い返す。

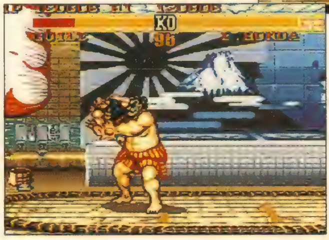
遠い間合いでは、ソニックブームを撃ち、それを飛び越えてきた本田の着地をしゃがみ中キックで返す、というパターンが使える。この時もとにかく間合いを離すことを心掛け、本田の跳び込みの間合いではソニックを撃たないようにするのが安全だ。

↓百烈張り手はしゃがみ小パンチで返す。ためがあれば、ソニックブームやサマーソルトでももちろん返すことはできる

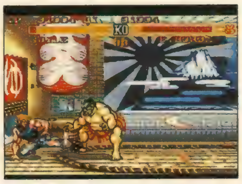




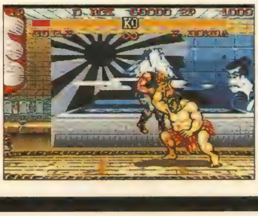
↑スーパー百貫落としはサマーソルトで返す。目の前に当たらずに落ちてきた時は、素早く近寄って投げることもできる



↑端に追い込まれてさば折りでつかまれたりするともうメロメロ。とにかく遠い間合いを保つ



←遠い間合いなら、ソニックを跳んできた本田の着地に中足払いを入れる



→こちらから跳び込んでも、チョップや百貫で返されてしまう

→上と同様に、本田のジャンプに跳び込み大キックを当てることも

VS ブランカ

ひたすら"待ちガイル"でいこう

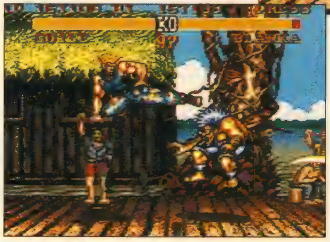
サマーソルトでことごとく撃墜しよう！

ブランカのアルゴリズムは比較的単純。まずスタート直後。ブランカが画面の後ろまでさがっていったらローリングアタックがくる。身構えていれば、きた瞬間にサマーソルトで反応できるはずだ。バーチカルローリングでくる場合もある。そのときは必ず2〜3回連続でくるので、近くに落ちてきたときにサマーソルトで斬る。歩いて近寄ってきた場合は、しゃがみ中キックで追い払う。

こうして体力を減らしていくと、そのうちジャンプで跳び込んでくるようになる。それももちろんサマーソルトで落とす。バーチカルローリングで頭の上に落ちてくるようなときでも、サマーソルトでＯＫ。密着して電撃を出されても、やはりサマーソルト。へたにこちらから攻めようとせずに、ブランカの動きを注意深く見ていれば、中キックボタンだけで倒せるのだ。

↓バーチカルローリングは、こちらに当たらないように落ちてくれば着地を投げてしまうこともできる。素早い反応が勝負

↑間合いが離れていれば、ソニックブームを撃ちそれを跳び越えてきたブランカの着地に中足払いを入れることもできる

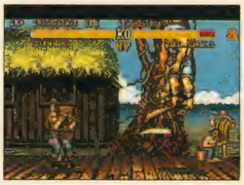


↑ソニックを跳び越えてきたブランカに、ジャンプ大キックを顔のあたりに当てる

←電撃は必ずしゃがんでガードするように。立ちガードでは危険だ

→起き上がりに跳び込んでもバーチカルでほとんど返されてしまう

→間合いが遠いときは小のソニックで相手のジャンプミスを誘おう



VS ガイル

相手の跳び込みをひたすら"待つ"

ラウンドハウスキックの練習ステージ？

一番確実な方法は、とにかくこちらからは攻めずに、相手の跳び込みを待ち、サマーソルトで撃墜する、というもの。相手のソニックはソニックで打ち消すか垂直ジャンプでかわし、歩いて近寄ってきたら（投げにきていることが多いので）しゃがみ中キックで追い払う。残りタイムが減ってくると、ガイルは跳び込みモードに入るので、そこをサマーソルトで落とす。サマーがたまっていなければ、立ち大パンチ（裏拳）でもよい。ただ、対戦プレイの場合は、立ち大キックで落とすのがセオリーなので、練習のためにもラウンドハウス（大キック）で落としてみよう。コツはあまり引き付け過ぎず、✚ボタンを中立にして出すこと。✚ボタンが左右に入っていると、しばしばリバーススピンキックが出てしまい、失敗する。これができればサマーソルトも必要ないのだ。

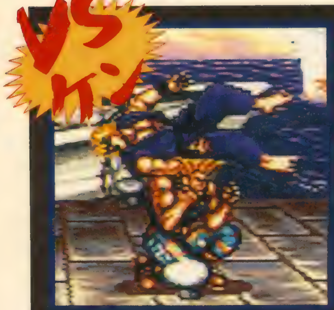
↑開始直後の"ジャブ、ジャブ、アッパー"にはアッパーの時にサマーソルトが入る

←ソニックはソニックで打ち返していこう

↑こちらのソニックを垂直ジャンプでかわされたら、近寄っていってラウンドハウスを当てる。着地に足払いを入れようとすると、逆に大キックを当てられてしまうので気を付けよう

↑近い間合いで跳び込まれたら、ラウンドハウスよりもスラストキック（立ち中キック）のほうが返しやすい。間合いによって使い分けよう

→2回転足払いは、1回目をガードしてから2回転目の戻りぎわにしゃがみ中キックを入れる。対戦でも役立つ戦法だ



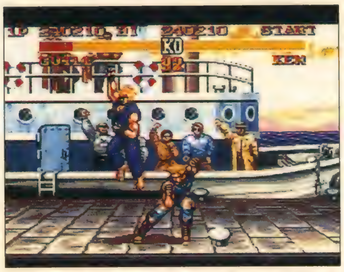
ガードを固めて相手の出方を見よう

必殺技のラッシュに惑わされないように

暴れまくるコンピュータのケン。初代『ストII』に始まり、その暴れっぷりはどんどん拍車がかかってきているよう。ボケッとしているとあっと言う間にピヨらされてしまうので、きちんとガードを固めるのがまず基本。

ラウンド開始直後、竜巻旋風脚がきたら、その直後に必ず昇龍拳がくる。着地を投げてしまおう。跳び蹴りできたらサマーソルト、波動拳を撃ってきたらとりあえずガードしておこう。ケンはひとしきり暴れたあとはジャンプを繰り返すモードになる。遠い間合いなら着地にしゃがみ中キックを当て、近い間合いならサマーソルトで返す。

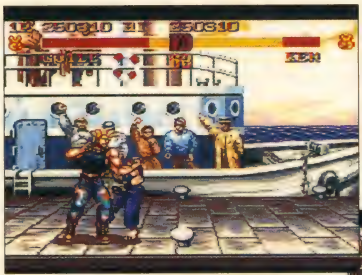
波動拳を連発するモードになったら、1回垂直ジャンプかソニックで打ち消すかして間合いを合わせ、次の波動拳を跳び込み、ジャンプ大キックを当てる。歩いて近づいてこられたら、中足払いなどで投げを牽制しておこう。



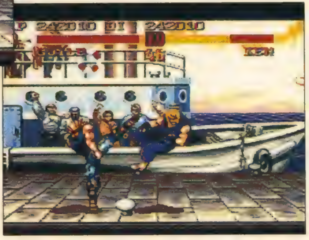
↑大の昇龍拳は着地を投げる。空中投げで投げるのも楽しい。まぁお好きなように

←竜巻はしゃがみアッパーでも返せるよ

↑ケンの起き上がりに小のソニックを重ねるように撃ち、近づいていく。ケンがソニックを喰らったらば、すぐにしゃがみ大キックを出そう。このパターンは連続で入るはずだ



↑大昇龍の着地にP93で紹介した立ちアッパー→サマーソルトの連続技を入れるのもオツ。サマーソルトを大で出すと合計3発入って、とってもいい気分になれるぞ!



→跳び込みは立ち大キックのラウンドハウスですべて返せる。間合いが近ければ下に潜って中キックのスラストキックで対処

ターボになって強敵になった春麗だ

気功拳の連発はソニックブームで打ち消す

ジャンプ攻撃はサマーソルトで撃ち落とせばよい。問題は気功拳の連打。小の気功拳は飛んでくるスピードがやたらに遅く、垂直ジャンプでとてもかわしづらい。もちろんやればできるのだが、できる限りソニックで打ち消していこう。1回消した後は2回目の気功拳を読んで跳び込み、ジャンプ大キックを当てる。遅いソニックを撃って追いかけていったときに、春麗が気功拳でソニックを消したら、対リュウ・ケンと同じように立ち大パンチが入る。

また、サマーソルトや投げなどで春麗を転ばせたら、起き上がりに春麗をぎりぎり跳び越すような感じで飛び込んでみよう。春麗は技を空振りしたり、ボケッとしていたりで、着地に簡単に投げが入る。返されることもあるけど、投げた後はまた同じことを繰り返すことができるので、このパターンだけで勝つことも十分に可能。ラクだよ。

↓跳び込んできた春麗をくぐって投げることも可能。でも失敗するとしゃがみ中キックの連打が待っているので確実に

↑こんな感じで春麗を跳び越える。春麗は大キックなどを空振りしていることが多いので、あっさり投げが入るのである

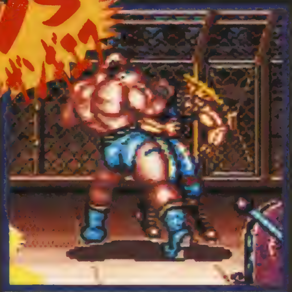
↑近い間合いで春麗がソニックを気功拳で打ち消したら、立ち大パンチ裏拳を入れる

←SBKは春麗の頭のあたりにしゃがみアッパーを入れて返すのだ

→ジャンプをくぐって春麗の着地前に中パンチを。投げより安全

→乗っかり攻撃以外の跳び込みは、すべて立ち中キックで返せるぞ

ガイルの対C戦最大の難関・ザンギ



一応垂直ジャンプ大パンチで押せるが…

対戦ではガイル有利な組み合わせなのだが、コンピュータのザンギはやたらに強い。覚悟を決めて闘おう。

まず、近づいてくるザンギに垂直ジャンプの大パンチを落とす、という戦法がある。これだけでもあっさり勝てることはあるが、確実とはいえない。相撃ちが多いし、大パンチを当てたあとに食らいスクリューで投げられてしまうこともしばしばあるからだ。でも、とりあえずこれが一番やさしい戦法。

次、に近寄ってくるザンギに、ギリギリの間合いでしゃがみ中キックを当てていく、という戦法がある。足の先（ホントに先）を当てるように連打していればこれで勝てるのだが、間合いの見切りが非常に難しい。近すぎると大足払いで相撃ちにもっていかれるからだ。中足を当てつつ、跳び込みやハイスピードラリアットがきたら、素早く反応してサマーソルトで落とそう。

↑垂直ジャンプからは、大キックよりも大パンチの方が攻撃判定が下に広く当てやすい

←なぜかこの中キックで落とされたりする

↑ソニックで押す場合、跳び込まれたら着地を足払いで狙うしかない。アーケード版のようにラウンドハウスでは返せない（ほとんど相撃ち）。裏拳もあたるが、タイミング激ムズ

↑中足払いを連打していると、突然ハイスピードラリアットを出してくる。即、中のサマーソルトを撃とう（ガードされることもあるけど）。立ち大キック（ラウンドハウス）も確実

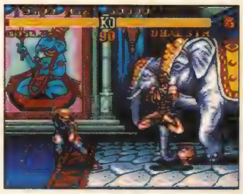
→しゃがみ中キックはこのくらいの遠い間合いで当てる。ガードされてしまう場合はまだ近い。近すぎると大足で相撃ちされてしまうぞ

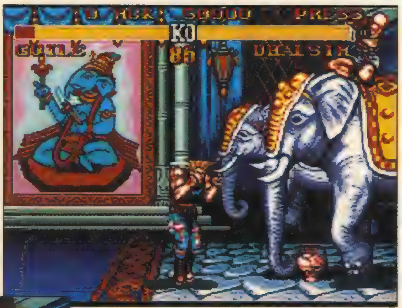
ガンガン近寄って攻めていこう！

アーケード版から動きが若干変化したぞ

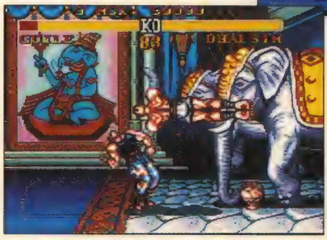
このバージョンのダルシムは、あまりドリルアタックで攻めてきたりしない。〝待ち〟で闘っていると手詰まりになってしまい、逃げ切られてしまうことも多い。まず、ダルシムが時折出してくる大パンチなどに当たらないように間合いを詰めて、画面端に追い込む。そしてダルシムがジャンプしたときに、一気にそばまで歩いていき、着地を投げてしまおう。たまに投げ返されるが、まず大丈夫。歩いていったときに、ドリル頭突きで突っ込んでくることがよくあるが、それには当たってしまっても構わない。そうなったらボタン連打で食らい投げができる。当たらないで上を通り過ぎていったら、追いかけていって着地を投げる。時々技を当てられてしまうこともあるが、構わずズカズカ歩いていって投げてしまおう。一見とても怖い戦法なのだが、これで押していけるのである。

↓ヨガテレポートも、現れたところに素早く移動して投げてしまうことができる。素早い判断と反応が勝負の分かれ目なのだ

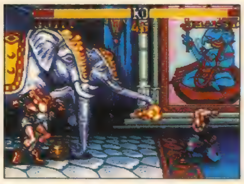




↑この状態から近寄っていってダルの着地を投げる。投げたらいったん離れて、また同じように繰り返していく



↑ドリル頭突きを食らったらダルの着地を食らい投げ。パンチボタン連打でOK



←近寄るときには、時々撃ってくるヨガファイヤーに注意しよう

→もちろんダルシムの技を読んでサマーソルトを当てることもできる

→起き上がりに跳び込んでも、たいていテレポートで逃げられてしまう

ダッシュ攻撃を中足払いで止める！

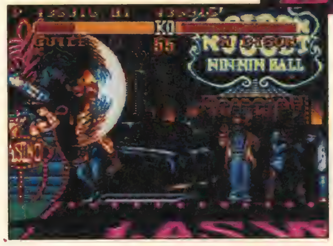
対戦のカモは対C戦のカモかも？

全キャラ中、一番カンタン。しゃかしゃかとしゃがみ中キックを連打しているだけで勝ててしまう。そうしていると、バイソンが勝手にダッシュアッパーで突っ込んできて当たってくれるのだ。ジャンプで跳び込んでくることもあるけど、そのまま中キックボタンでサマーソルトを出せば済む。

それだけじゃあまりにつまらない、という人はダッシュアッパーのスキにしゃがみ中パンチ→大サマーソルトを連続技でキメてあげよう。しゃがみ中パンチのグラフィックが見えたら、すぐにサマーを入力する。大サマーは密着状態で当たると2発入るので、合計3発。その後、バイソンの起き上がりにソニックブームを重ねておき、それをバイソンがガードしたら（たいてい立ちガードする）すかさずしゃがみ中キック。これで気絶してくれる。あとはお好きなようにご料理を。

↓スピードを早くすると反応できないこともあるが、跳んできたらすべてサマーソルトで撃墜してしまおう。一番安全だよ

↑しゃがみ中キックを連打する。これだけでバイソンはガイルに近づくことはできない。飛んできたらサマーソルトだ



↑ダッシュアッパーのスキにキャンセル技でサマーソルトをぶち込む。爽快

←こちらの跳び込みはほとんど返されてしまうことも多い。意味なし

→こちらがピヨらされてしまうと、ゴージャスな3段攻撃が待っている！

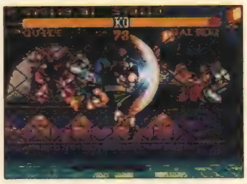
→こちらがピヨらせたあとは、連続技の練習をさせてもらいましょう

バック転を誘い、ポイポイ投げる

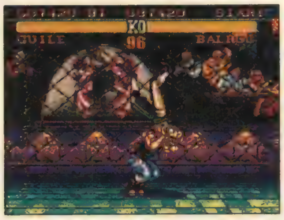
スペイン野郎恐るるに足らず

スタート直後はガードを固め、バルログが三角跳びをするのを待つ。三角跳びで降りてきたら、上からかぶさるようにジャンプ大パンチで跳び込む。当たったら一瞬待ってまた跳び込む。バルログがジャンプで逃げようとしているところに当たるので、連続で当たるのだ。跳び込んだときに、バルログがバックスラッシュで逃げてしまうこともある。このときは追いかけていってバック転後に一瞬硬直しているバルログを大パンチボタンで投げる。投げた後はまた起き上がりに跳び込んでいき、同じことを繰り返す。なぜ大パンチの投げを使うかというと、中パンチでの投げより、投げた後の間合いが開かないためだ。基本的に、これらを繰り返しているだけで勝てる。バルセロナアタックはサマーソルトで返す。引き付けて当てるようにすればまず失敗はしないはずだ。

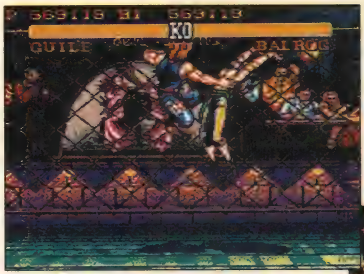
↑バルログの動きは素早い。最初はヘタに技を返そうとせずきちんとガードを固めること



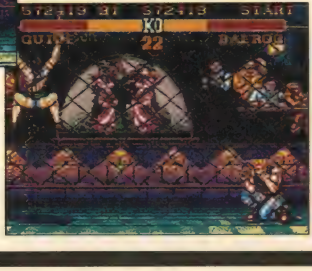
←跳び込んできたらサマーソルトで撃墜だ



↑スタートしたらすぐに遅いソニックを撃って追いかけていく。するとバルログはこちらを跳び越すので、そこを振り向いて投げる。これを何回か続けることもできるよ。



↑こんな感じでバルログの三角跳びに跳び込んでいく。パンチが当たるか、バック転を始めるか、2つにひとつしかない。バック転を始めたら、素早く近寄って投げだ



→バルセロナがきたら、こんな位置関係になるように間合いを調整。落ちてきたところを、サマーなり逃げジャンプ大パンチなりで撃墜

タイガーショットを跳び込み攻撃

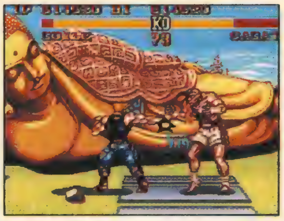
タイガーの連発を先読みで跳び込む

対戦では、ガイルにとって非常につらい敵であるサガット。でもコンピュータはカンタン。タイガーショットを連発してくるのが基本の動きで、波動拳を連発してくるコンピュータのリュウと似ているが、リュウよりはかなりラク。

スタート直後は、サガットが歩いて前進してきたり、ジャンプで跳び込んできたりすることが多い。跳んできたらサマーソルト。歩いてきたときには、なぜか目の前まできてハイキックをブンブン空振りしたりするので足払いを当ててあげよう。タイガーショットを撃ってきたら、１回目をしゃがんでよけ、２回目に飛び込んで大キック。そのうちグランドタイガーも撃ってくるようになるが、やはりジャンプでよけるかソニックで打ち消すかした後に飛び込む。跳び込むときは、必ず中、大のキックでいこう。

↑遠い間合いでの相手の跳び込みは着地に中足払いを当てる。大足払いでも構わないよ

←跳んできたらもちろんサマーソルト。簡単


↑近い間合いでソニックがタイガーショットで消された時。硬直しているサガットに、上タイガーだったら裏拳を、下（グランド）タイガーだったらしゃがみ中キックを入れる

↑跳び込む間合いが近すぎるとたいていアッパーカットで返されるけど、もしうまく跳び込めたら、技の打点を遅らせて３段攻撃を狙ってみよう。一気にピヨらせられるぞ

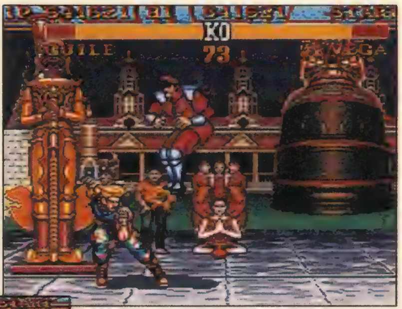
→グランドタイガーに跳び込むときには、必ず中か大のキックでいくこと。パンチ系の技はサガットに当たらないためだ

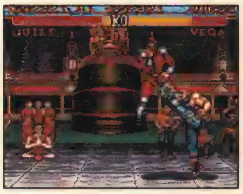
ヘッドプレスを誘い、着地を投げる

ヘッドプレスを誘うのが攻略の基本だ

ＳＦＣ版の前作ではダブルニープレスを多用してきたコンピュータのベガ。今回はヘッドプレスの頻度が高くなっている。そのヘッドプレスがポイント。歩いて近寄ってくるベガに、必ず当たるように（といってもたいていガードされるが）しゃがみ中キックを出す。そのうちベガはそのしゃがみ中キックに反応してヘッドプレスを出してくるので、それをガードして反対側に降りてくるベガの着地を投げる。この繰り返しでＯＫだ。注意したい点は、ヘッドプレスは必ずガードしなければいけないということ。食らった場合は投げられない。しゃがんだ状態で待っているので、ボケッとしていると食らうことが多い。気をつけよう。普通に跳び込まれたらもちろんサマーソルトで返す。サイコクラッシャーアタックは反応できたらサマーソルトで返す。できなかったらガードするしかない。

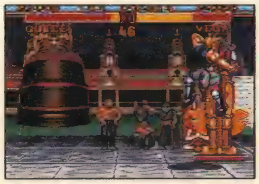
↓跳び込みは間合いを合わせて立ちの中、大キックで返すこともできる。対戦プレイのために練習しておくのも、またよろし




↑この後ベガの着地を投げる。ボタンを押すタイミングが結構シビアだけど、それはズバリ、慣れ。慣れればカンタン

↑サイコをガードしたら、一応ボタン連打で投げを狙ってみよう。決まることもある

←ベガの起き上がりに跳び込むならジャンプ中キックでいこう


→ヘッドプレスをガードした後に空中投げをキメることもできるよ

→ガードばかりしているとすぐ投げられてしまう。中足払いで牽制

ダルシム

テレポートまで身につけたダル。でもクリアはとても難しい難関キャラ

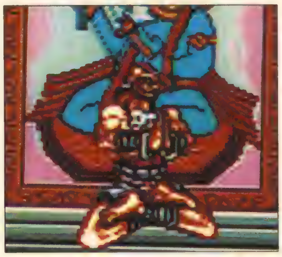
キャラクター相性度

キャラクター	相性度
リュウ	B
E.本田	D
ブランカ	D
ガイル	C
ケン	B
春麗	D
ザンギエフ	A
ダルシム	／
M.バイソン	D
バルログ	D
サガット	C
ベガ	B

相性度…各キャラに対してのダルシムの強さのおおよその度合い。A（強）〜E（弱）5段階。

［どうなったターボ版ダルシム］

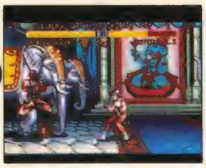
ヨガテレポート



↑✚ボタン←↓↙か→↓↘プラスパンチもしくはキックのボタン3つを同時に押す。パッドを使うとかなり出づらい

ヨガテレポートというヘンな必殺技（"必殺"ではないが）が追加された以外は『ダッシュ』からの変更はナシ。でも初代から『ダッシュ』への変化は著しい。基本的に技の攻撃判定が弱くなり遠距離戦で弱くなった反面、ドリルアタックなどの活用で接近戦に強くなった。ヨガテレポートは✚とパンチ、キックボタンの組み合わせで移動パターンが変わる。下の写真を参照。

↑✚で方向、他のボタンで相手との距離



↑←↓↙＋キックボタン

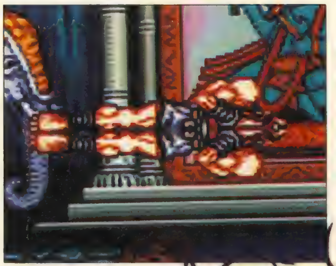
↑←↓↙＋パンチボタン

↑→↓↘＋パンチボタン

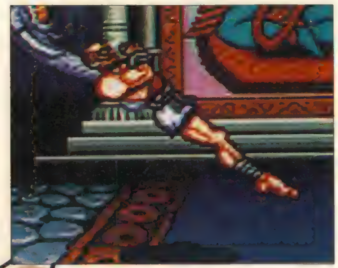
↑→↓↘＋キックボタン

［ドリルアタック］

ダッシュ以降のダルシムは"✚ボタン下＋大パンチ（キック）"の操作で、ジャンプ中のいつでもドリルアタックが出せるようになった。跳んでからすぐに出して相手を急襲する通称"すぐドリ"は、特に対戦では有効な奇襲手段なのだ。対コンピュータではサガット戦などには必需の技。マスターせよ。



↑ドリル頭突き。サガットのグランドタイガーショットなどに威力を発揮する。また、相手をピヨらせたときなどに、素早く移動して間合いを詰めるのにも役立つのだ



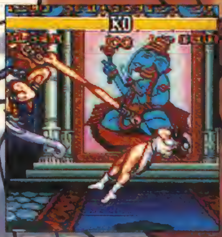
↑ドリルキック。主に相手が立ちガードをしていると入ってしまうくらいの足元を狙って出していく。ドリルアタックは着地後一瞬スキができるので、必ず打点は低く

［ジャンプ攻撃］

ダッシュ以降のダルシムは、通常技の当たり判定の部分が初代ストIIと比較して弱くなっている。相手の技とぶつかると、相撃ちになったり、一方的に負けたりすることが多くなったのだ。とくに地上の立ち蹴りやパンチ系の技は弱く、相手に狙われるとまず返される。対C戦ではともかく、対戦プレイでは、跳び込みに対する対空兵器としてはあまり使えなくなってしまった。

そこで大切になってくるのが、ここで説明するジャンプ攻撃だ。相手の動きに合わせてこちらもジャンプし、空中で主に相手の頭のあたりを狙って技を出す。どのキャラも頭の部分には攻撃判定はないので、きちんと狙って当てれば相撃ちになったりすることはないのだ。

①ジャンプ大パンチ



↑相手が跳び込んできたところを撃ち落とすのにとても役立つ。前方後方、垂直のジャンプから使い分ける

②ジャンプ大キック

↑相手が跳んだらこちらもすぐに跳んで出す技。相手が技を出す前に撃ち落とす。1とうまく使い分けよう

③ジャンプ中キック

↑地上を歩いて接近しようとする相手に使う。後方にジャンプして出すのが基本だが、前方ジャンプからも可

主にジャンプ大パンチ、大キック、中キックを使っていく。これらの技は空中、地上ともに有効でジャンプ中に相手の動きに合わせて技を使い分けられるようになれば、相手はなかなかダルシムの懐に入り込めなくなるのだ。

バリエーションは豊富だが、まず覚えたいのが「逃げジャンプ大パンチ」相手が跳び込んできたところをバックジャンプで逃げるように跳びながら狙いを定めて大パンチ。各キャラごとの間合いの違いさえ把握していれば、全キャラ共通で使える強力な対空兵器だ。

対コンピュータではこれらのジャンプ攻撃を使わなくても勝てるが、対戦では逆に使えなければ勝つことはできない。コンピュータ相手にみっちり練習しておこう。

VS リュウ

くぐって、くぐって、くぐりまくる

しゃがみ大キックで波動拳をくぐろう

波動拳を連発してくるリュウ。だけど、ダルシムはジャンプが遅いので、他のキャラのように跳び込んで攻撃することはできない。そのかわり、しゃがみ大キックのスライディングを使っていく。

リュウが波動拳を撃ってきたら、1回スライディング（中）でかわして、2発目をスライディング（大）でくぐって転ばせる。転ばせたら、リュウとの間合いを間に1キャラ分入るくらいまで詰めて待つ。そしてリュウがまた波動拳を撃ってきたら1回ガードして、2回目にまた大スラ。この繰り返しで勝てるはずだ。間合いが離れてしまったら、中スラとガードを使い分けてうまく間合いを合わせよう。注意しなければいけないのは、リュウの跳び蹴り。突然くるので、波動拳と間違えるとモロにくらってしまう。手堅くガードしておくのが無難。

↑このくらいの間合いがベスト。1回目の波動拳をガードして2回目を大スライディングでくぐる

←"めくり"になる跳び蹴りには要注意！

↑リュウの跳び込みは、大スラでは返せないことがある（アーケード版は返せた）。遠めなら立ち大パンチなどでも返せるが、間合いの遠近にかかわらず、ガードするのが無難だ

↑大のスライディングは出るまでに微妙に時間がかかるため、波動拳を見てからくぐろうとすると失敗して当たってしまうことが多い。かならず"2発目を読んで"出すようにしたい

→後半になってリュウが昇龍拳を空振りしたら、近寄って頭突きを見舞ってあげよう。運がいいとピヨる。ピヨッたら投げだ

VS E.本田

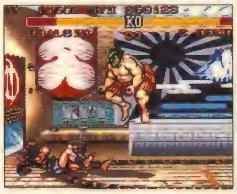
スーパー百貫落としがこわいよ～

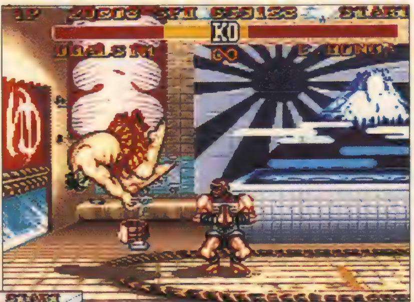
最大の難関。お願い！百裂だけはやめて

攻撃力に天と地ほどの差がある組み合わせ。百貫落とし、頭突き、百裂はともに返しづらく破壊力絶大。慣れるまではこの本田が一番ツライ敵だ。

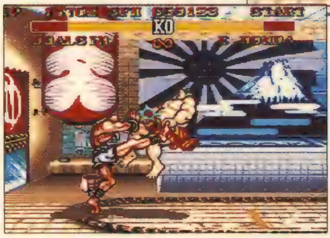
便利なパターンがひとつ。それは、スタート時くらいの間合いでしゃがみ小キック（小スライディング）を出し、それに反応して本田がジャンプしたところに立ち中キックを当てる、というもの。中キックを当てたら本田の着地にまた同じように小スラを出し、ジャンプを誘う。これを繰り返していけば勝てるのだが、本田がジャンプせずにいきなり百貫落としを出してきたり、小スラを地上でガードされて投げられてしまったりと、パターンが狂うことがよくある。そんな時は速攻で間合いを離し、ヨガファイヤーを撃ち、跳んできた本田の着地に立ち大パンチ、というパターンにハメる。間合いさえ離せれば、こちらのパターンのが安全だ。

↓このくらいの間合いで小スラを出し、本田のジャンプを誘う。近すぎると失敗した時が怖いので、遠めからコソコソ出そう

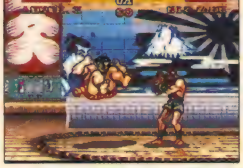




↑スーパー頭突きは小スラでくぐり、振り向いて本田の着地に大パンチを当てる。間合いによっては頭突きになったりする



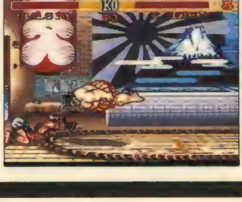
↑小スラで跳ばせた本田を中キックで落とす。こちらに跳んできても中キックでOK



←百貫落としは目の前に落ちてきたときに投げてしまうしかない！

→百裂張り手はいちおう立ち小パンチで返せるが、間合いの見切りが難しい

→無意味に手足を出すと痛い目を見る。当たらない技は当たらないのだ



VS ブランカ

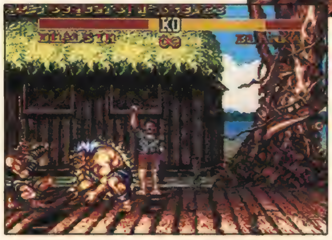
発狂し出す前にケリをつけてしまう

こいつも強敵。パターンにハメてしまえ

まず、バーチカルローリングか普通のローリングがくるのを待つ。遠い間合いでバーチカルがきたらしゃがみ大パンチで着地を攻撃（近い間合いではガードする）、普通のローリングはガードした後立ち大パンチで返す。すると間合いが開くので、そこから勝負。しゃがみ中パンチを当たるか当たらないかくらいの遠い間合いから出すとブランカはそれに反応して跳び込んでくる。その着地に立ち大パンチ。それが当たったら、はじかれていったブランカの着地にもう１回立ち大パンチ。すると間合いが離れるので、またしゃがみ中パンチを出して同じことを繰り返す。３回当てるとピヨるので、ドリル頭突きで近寄って投げる。投げた後はまた同じことを繰り返す。これでＯＫ。電撃とバーチカルを繰り返す発狂モードになると手がつけられないので、なんとかしてそれまでに勝負をつけたい。

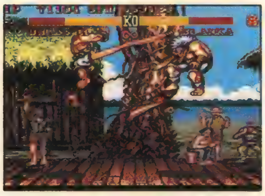
↓遠い間合いのバーチカルローリングはしゃがみ大パンチで返す。近い間合いでは着地したところを近寄って投げてしまおう

↑このくらいの間合いからしゃがみ中パンチを出してブランカを跳ばせる。垂直ジャンプでも同じように立ち大パンチで

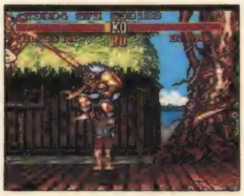


↑電撃は必ずしゃがみガードでガードしよう。立ちガードでは喰らってしまうことも

←真上にきたバーチカルはガードが無難。返すなら小のチョップでいこう



→ヨガファイヤーで跳ばせて、跳び込みジャンプ大キックで撃墜！



→跳んできたブランカに逃げジャンプ大パンチ。対戦用に練習しておこう

VS ガイル

ヨガファイヤー連発で跳び込ませる

跳び込みモードになってからが勝負だ

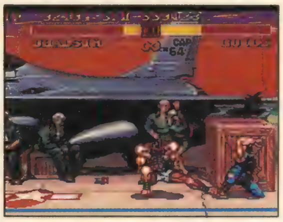
コンピュータのレベルが低いと（星４つくらいまで）しゃがみ中キックを連発しているだけで勝てるが、それ以上のレベルではそうはいかない。

基本的にはヨガファイヤーで押し、跳び込んできたところを立ち大パンチや立ち大キックで撃ち落としていく。スタート直後からガンガンヨガファイヤーを撃っていこう。しばらくはソニックで懸命に撃ち返してくるが、残りタイムが60秒を切るくらいになると、ガイルは勝手に跳び込んでくるようになる。そうなったらヨガファイヤーを撃つのはやめて、跳び込みを返すことに専念しよう。

歩いて近寄ってきたときは、投げにきていることが多い。ダルシムの投げの間合いは広いので、近寄ってきたガイルを投げ返してしまうこともできるけど、自信がない人は中パンチなどをガードさせて追い払おう。

↑２回転足払いは、１回転目をガードした後の２回転目に立ち大パンチがきれいに入る

←ソニックはできるだけガードしないように



↑アーケード版ではしゃがみ中キックを出しているだけで勝てたが、ここでは確実性いまいち。間合いの判定が変化しスラストキックを“空振り”してしまう間合いがあるためだ

↑跳んできたガイルの着地に立ち大パンチを当てる。早めに出すなら立ち大キックでもいい。頭の上にかぶさるように跳んできたら立ち小パンチのチョップで返そう

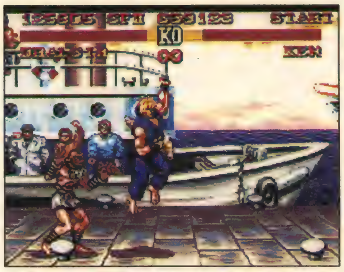
→歩いてきたガイルをいきなりつかむ。ダルシムの投げ間合いは広いので、このくらいの間合いでもボタンを押せば投げが入る

昇龍拳を待って頭突きを入れる

ヘタに手足を出さない。これが基本

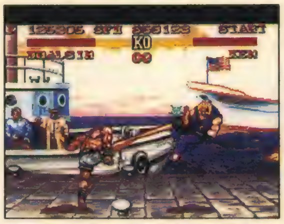
ダルシムを使う場合、コンピュータ相手に不用意に手足を伸ばすと強烈な返し技を食らう。特にこのケンなどはすさまじく、百発百中で昇龍拳を当ててくる。うかつに手足を出さないこと。

ケンに対しては、相手の技に応じた返し技で対応していこう。波動拳は1発目を中のスライディングでくぐり、2発目に大のスライディングを出す。竜巻旋風脚はガードして直後の昇龍拳を待ち、昇龍拳の着地に頭突きを入れる。頭突きを入れると、ケンはその後に必ず跳び込んでくるので立ち小パンチのチョップで落としてあげよう。それでたいていピヨるので、ピヨったら投げ。ケンの跳び込みは間合いが遠ければ立ち中キックや立ち大パンチ、近ければ立ち小パンチで返す。歩いて近づかれると実はとても困るのだが、そんな時は間合いに入ったと思った瞬間に思い切って投げを入れてみよう。

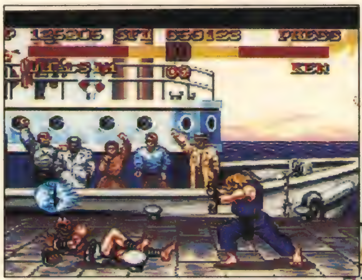


↑昇龍拳の空振りには立ち大パンチの頭突きを入れる。直後に何か技を当てればピヨるぞ

←頭上の跳び込みは小のチョップで返す



↑遠い間合いでは、ヨガファイヤーを撃ち、それを跳び越えてきたケンを立ち中キックで蹴る、というパターンも使える。ケンの体力がまだあまり減っていない中盤に有効だ



↑波動拳はたいてい連発でくる。1発目をしゃがみ中キックのスライディングでよけ、2発目にしゃがみ大キックでくぐって転ばせてしまう。うまく間合いを合わせよう

→間合いが開いていれば、竜巻旋風脚はケンの頭に当てるようなジャンプ大パンチで返せる。対戦では必須のテクニックだ

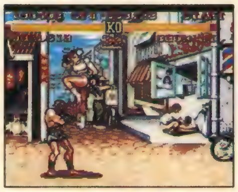
中パンチで跳ばせ中キックで蹴る

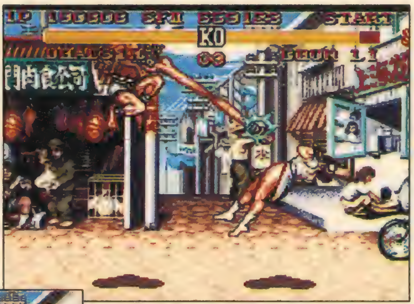
気功拳を中スラでよける。これが肝心

春麗の攻撃パターンは跳び込んでくるか気功拳を連発してくるかのどちらかだ。まず跳び込み。これは立ち中キックで返す。遠い間合いでも、頭上にくるような近い間合いでも、立ち中キックだけでＯＫ。撃ち落としたら、春麗の着地にしゃがみ中パンチを出す。するとそれに反応してまた跳び込んでくるので、再び中キック。これだけで勝てるが、ジャンプしてきた春麗がこちらを跳び越えてしまわないような間合いをうまくキープすること。後ろに下がりながらやるような感じがよい。

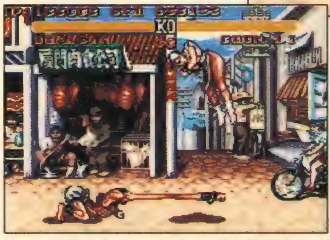
気功拳を撃たれた場合は、間合いが遠ければしゃがみ中キックのスライディングでかわし、次の気功拳を大のスライディングで転ばせる。遅い気功拳はくぐりにくいのでジャンプでよけてもいい。転ばせたら、起き上がりにしゃがみ中パンチを出して先のパターンにハメてしまおう。

↓スタート直後に出してくる乗っかり攻撃だけは中キックで返せない。その場合はガードして、春麗の着地を投げてしまおう





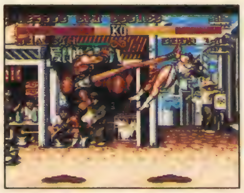
↑対戦で必須となる逃げジャンプ大パンチを練習しておくのもよい。こんな感じで春麗の頭を狙って当てる。どや、美しいやろ



↑こんな間合いで中パンチを出し、春麗を跳ばせる。垂直に跳んだら着地を中パンチ

←跳び越すように跳ばれたら、くぐって着地を投げてしまえばよい

→遅い気功拳は中のスライディングでもくぐりにくい。失敗するとモロに喰らう



→三角跳びにジャンプ大キックをゴン。ダルシムってカッコイイなと思う瞬間だ

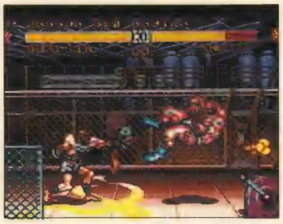
パンチで跳ばせて スライディング

空中からの攻撃はフリーパスなのだ

地上ではパンチ系の技はすべてジャンプでかわされ、立ちキックはオニの反応で大キックを当てられる。なすすべナシのように思えるけど、そんなことはない。空中からの攻撃が残っているのだ。ラウンド開始後、まず後方へジャンプ。近寄ってくるザンギにジャンプ中キックを当てる。着地後、すぐにしゃがみ中パンチを出すとザンギはジャンプで跳び込んでくるので、そこをしゃがみ大キックで転ばせる。この繰り返しで楽勝。しゃがみ中パンチを出したときに垂直ジャンプされることもあるが、そのときは立ち大パンチを着地においておく。どんなに間合いを詰められようとも、基本的にこのパターンでいける。間合いが近すぎると、しゃがみ大キックがザンギの後ろへ抜けてしまい、反撃を受けることもあるが、それもあまり問題はナシ。がんばってパーフェクトを取ろう。

↑しゃがみ中パンチでザンギを跳ばせる。跳んできたらしゃがみ大キックのスライディングでＯＫ

←ジャンプ中キックが返されることはまずない



↑ヨガファイヤーで押していくこともできる。立ち中キックや立ち大パンチで返していく。近めの間合いでは立ち小パンチ。〝手刀水平チョップ〟はザンギの跳び込みをすべて返せる技だぞ

↑ジャンプ中キックのかわりにジャンプ大キックを当てることもできる。その後は同じようにしゃがみ中パンチから大のスライディングへ。中キックでやるよりピヨらせやすいぞ

↑スタート直後にスタスタと歩いてくるザンギ。ダルシムに限らず、ここで近づいてくるザンギは案外投げやすい。間合いをよく見て

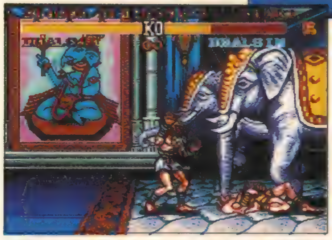
ズンズン近寄って 大胆に投げる!

攻めてこないならこちらから攻める

ヨガヨガ同キャラ対決。コンピュータ・ダルは、大キックや大パンチをテキトーに出したり、テレポートして誰もいないところにヨガフレイムを吐きにいったりと、やる気があるのかないのかわからない。付き合っているとあっと言う間に時間切れになるので、ここはひとつ大胆に攻める。時折仕掛けてくる攻撃に注意しながら間合いを詰める。そして、ダルシムが跳んだのを見計らって歩いて一気に間合いを詰める。そのときダルシムは、よくドリル頭突きで突っ込んでくる。たいていかわせないが、ダルシムの着地を労せずして投げることができる。上をドリルで通り過ぎていったら、振り向いてやはり着地を投げ。ドリルキックでくることもあるが、それでも食らった後に着地を投げ。何も出さないで降りてくることもあるが、やっぱりそこでも着地に投げが入るのであった。

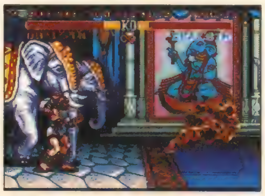
↓ヨガテレポートは現れた瞬間に大パンチを出す。大パンチはかなり長いので、テキトーに出しても当たってくれることが多い

↑この状態からダルシムの着地を投げる。ドリルアタックは着地に一瞬スキができるため、打点が高いときは必ず喰らい投げできるのだ



↑投げた後は起き上がりにこのくらいの位置で待機。また近づいてすぐに投げてしまうことも

←大キックを出してきたら、足元を狙ってしゃがみ大パンチを出す



→小のヨガファイヤーを撃っているだけでも自滅してくれたりすることも

→空中に跳んだダルシムには向かって跳び込みジャンプ大キックもあたる

しゃがみパンチでバン、バン、バン

バイソンよ、足元がガラ空きだぞ!

スタート直後、きもち後ろに下がってしゃがみ大パンチを出す。当たるか当たらないかくらいの間合いで出すと、たいていこの大パンチはヒットし、間髪入れずもう1回出すとこれがまたたいてい当たる。3回続けるとバイソンはピヨるので、ドリル頭突きで近寄って投げてしまおう。基本的にはこの繰り返し。ただ、パンチを大で出していると、当たらなかったときに、そのスキにダッシュ攻撃で一気に間合いを詰められてしまうことがよくある。それがイヤなら大でなく中のがいいだろう。懐に入り込まれたら、ダッシュアッパーの空振りを待って、そのスキにしゃがみ中キックを2発入れる。リュウ・ケンの足払い波動拳の要領で中キックにキャンセルをかけてヨガファイヤーを出せば、再び間合いを空けることもできる。跳んできたら立ち小パンチで落とそう。

↓中キック（スラストキック）からヨガファイヤーを撃つ。コマンドでかくと↓中キックボタン↘→パンチボタン、となる。素早く!

↑このくらいの間合いでしゃがみの中大パンチをうっていく。中の方がスキが少なく安全だけど、大の方が相手を早くピヨらせやすい

↑近い間合いの跳び込みは、この立ち小パンチで返す。攻撃力はないけど有力な対空技なのだ

←遠い間合いの跳び込みはしゃがみ中パンチで返すのが安全で確実だよ

→相手をピヨらせたら、ドリル頭突きを使って間合いを詰めてから投げる

→ダッシュアッパーは1発食らうとたいてい連続で食らってしまうぞ!

速さに惑わされないよう、冷静に

中スラでくぐり、振り向いて投げる

動きが速いからといって、戸惑っていては勝てない。しかし戸惑っていても勝てるパターンを発見した。おぉ。近寄ってきたバルログにギリギリあたりそうな間合い（写真参照）でしゃがみ中キックのスライディングを出す。するとバルはこちらを跳び越えるので、その着地を投げる。投げたら起き上がりに近づいていってまた中スラ。たまに投げ返されたり、途中でバルが金網に逃げてしまったりすることはあるけど、基本的にこの連続で勝てる。

バルセロナアタックは逃げジャンプ大キックで返す。また、バルログが普通に跳び込んできた時は、遠い間合いなら立ち中キックなどで、近いときは逃げジャンプ大パンチが返しやすい。ローリングクリスタルフラッシュはしゃがみの小、中キックでなんなく返せる。三角跳びは、間合いさえよければくぐって投げてしまおう。

↑こんな感じの間合いで中のスライディングを出し、跳び越えてきたバルログを投げる。カンタン

←三角跳びに跳び込み大キックをゴンと当てる

↑バルセロナアタックのときは、こんな位置関係になるようにドリルで移動して間合いを調節する。ヒョ～の掛け声とともに後方にジャンプして大キック。間合いの調節がメンドーな人は小チョップで

↑バルログの跳び込みは、ジャンプ大パンチや大キックなどで返すのが安全。ジャンプ大パンチはこのような間合いで引き付けて当てる。これができるようになると対戦でも重宝するよ

→歩いて近寄ってきたときは投げにきていることがある。ガードしていて投げられるととても腹が立つので、とりあえず何か技を出しておく

ドリル頭突きで頭と頭がごっつんこ

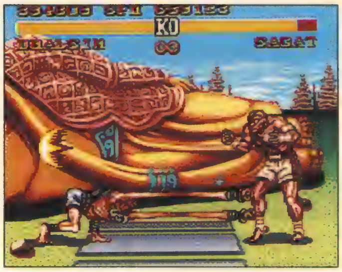
しゃがみ中パンチさまさまだな、こりゃ

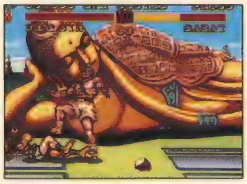
しゃがみ中パンチを適当に出していく。これだけで勝てるのだが、それだけじゃあんまりなので解説しよう。

スタート直後、近い間合いで跳び込まれたら、サガットの着地を狙ってしゃがみ大キックのスライディングを出す。遠い間合いだったらしゃがみ中パンチ。上のタイガーショットを撃ってきたら、しゃがみ中キックで間合いを詰めてしゃがみ中パンチ。

とにかく、届く間合いだったらしゃがみ中パンチを出す。アーケード版では伸ばした手にアッパーカットを当てられたが、このバージョンではしっかりとアッパーカットを消してくれる。

そのうちグランドタイガーを撃ってくるモードになる。グランドタイガーを撃ってきたらすぐに跳んでドリル頭突きで突っ込んでいき、硬直中のサガットに当てる。当てた後はまたしゃがみ中パンチでしつこく攻めよう。


↑上タイガーショットは、タイミングよく立ち大パンチを出すとこんな攻防一体の攻撃になるのだ


←跳び込みはすべてスライディングで返せるのだ

↑グランドタイガーショットをドリル頭突きで返す。間合いを合わせて、グランドタイガーを読んで出す。スタート時くらいの近い間合いならドリルキックでも突っ込んでもいい。対戦では必須の戦法

↑しゃがみ中パンチをしつこく当てる。タイガーアッパーカットは当たり判定の関係でしゃがみパンチに当たらない（立ちパンチには当たる）。懸命にアッパーで返そうとするサガット哀れ

→遠い間合いの跳び込みはしゃがみパンチ、近い間合いの跳び込みはスライディングで返す。スライディングは相手を転ばせられる大がいい

ヘッドプレスをガードしてポイだ！

しゃがみ中パンチでヘッドプレスを誘う

普通に闘っていると非常に強いベガだが、ダルシム様の前では赤子同然の、いってみればザコなのだ（ホントか？）

歩いてくるベガに、ガードさせるように（当たったって構わないが）しゃがみ中パンチを出す。何回か繰り返していると、ベガはヘッドプレスで飛んでくるので、それをガードして着地を投げる。これを繰り返せばＯＫ。パーフェクトも取りやすい。投げるときは、ベガの着地にタイミングよくボタンを押すように。ヘッドプレスは食らってしまうと投げられないが、そのときはサマーソルトスカルダイバーを当てにくるベガに大パンチで頭突きを当てる。

ベガがジャンプで跳び込んできたときは、間合いが遠ければしゃがみ大キック、頭の上にくるようなら立ち小パンチで返せる。サイコクラッシャーはドリルキックでしか返せない。ガードしてからボタン連打で投げてもいいよ。

↓ヘッドプレスをガードして、後方に降りるベガの着地を狙って投げる。ダルシムの投げの間合いが広いために楽だ

↑サイコクラッシャーはこんな感じでドリルキックを当てて返す。"くるかな"と思ったらジャンプして、タイミングを合わせる

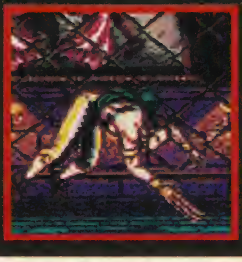
↑しゃがみ中パンチでヘッドプレスを誘う。手が長い分他キャラより楽。でも空振りには注意

←ベガの起き上がりに足元を狙ってドリルキック。きちんと狙えば必ず入る

→ベガの跳び込みはすべてスライディングで返せる。遠い間合いなら大で

→ベガにもやはり逃げ大パンチが有効。遠い間合いで跳び込まれたときに

バルログ



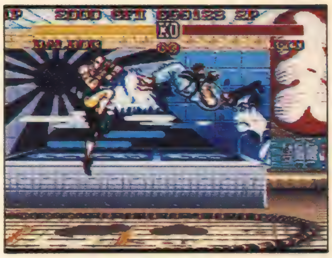
はい、皆勤賞のバルログです。もう飽きたなんていわないで読んでね。

キャラクター相性度	
リュウ	C
E.本田	D
ブランカ	E
ガイル	C
ケン	B
春麗	C
ザンギエフ	C
ダルシム	B
M.バイソン	C
バルログ	／
サガット	C
ベガ	D

相性度：各キャラに対してのバルログの強さのおおよその度合い。A（強）〜E（弱）5段階

どうなったターボ版バルログ

『ダッシュ』からの変更点はさほど多くないバルログ。で、もっとも目立つのは攻撃力が低くなったことだ。通常攻撃はもとより、イズナドロップやローリングクリスタルフラッシュの攻撃力も押さえられてしまった。新しい技が追加されたわけではないので、それだけではジリ貧なのだが、まぁ、待て。実はこっそりパワーアップされた技があるのだ。そう、スターダストだ。



↑ローリングクリスタルフラッシュは、ために必要な時間が少々長くなった。この〝少々〟が対戦では非常に大きなネックとなるのであった

スターダストドロップ

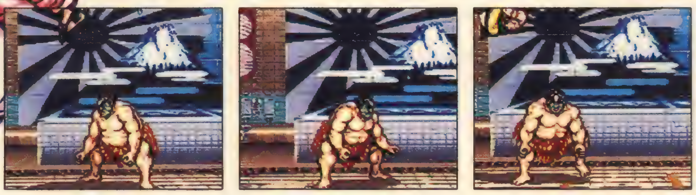
↑例えばリュウ・ケン。ダッシュではリュウ・ケンにはほとんど狙えなかったが、このくらいの間合いで跳んで空中でケンと並ぶあたりで↗

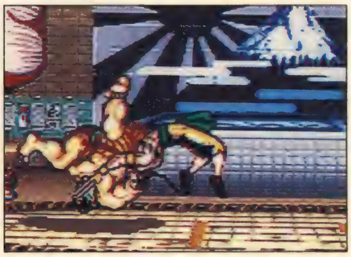
↑✚ボタンを横に入れつつ、パンチボタンを押すと、ほら、この通り。投げの判定は縦に伸びただけでなく、横にもかなり広がっている

この空中投げは、『ダッシュ』ではジャンプしたバルログの斜め上の方に投げの間合いがあった。よって同キャラ対戦でバルセロナアタックを切り返すときなどの限られた状況でしか有効には使えなかった。しかし『ターボ』になって投げの間合いが変わり、ジャンプしたバルログの横のあたりまで判定が伸びたのだ。いままでのようにジャンプの高い敵（春麗、ブランカなど）だけでなく、全キャラに対して常に狙っていけるようなオイシイ技になったのだ。ぜひとも使いこなそう！

イズナドロップ

対C戦で大活躍してくれるイズナドロップ。これさえ極めれば、もうクリアしたも同然。コツは〝裏に回って後ろから投げる〟かんじ。下の連続写真を見て（左から右）間合いやタイミングを把握してほしい。まずはこのイズナから練習しよう。





ローリングクリスタルフラッシュ

ため時間が長くなり、少々使い勝手が悪くなったクリスタルフラッシュ。もともと対コンピュータではピヨらせた時くらいしか使い道がなかったが、対戦ではこの技の使いこなしによって、かなり戦闘力を高められるものなのだ。

例えば下の連続写真。ジャンプ小キックで跳び込んでから小爪を連打しつつためを作り、ためが完了したところで小爪にキャンセルをかけてすぐに大のクリスタルにつなげる。相手がヘタに返そうとするとクリスタルをモロに浴びてしまう。そのままガードさせても体力を削れるので、非常に有効な攻め方だ。また、少し離れた間合いで、爪の先を当てるようにして出す小のクリスタルもとても返しにくい技なのだ。ジャンプ攻撃や通常技の中に、いかにさりげなくおり込むかがカギだ。

↑ためながら小キックで跳び込み小爪を連打

↑小で連打するのは間合いが離れにくいため

↑爪を入れた後、すぐにクリスタルを入力

↑クリスタルはキャンセル技としてつなげる

波動拳を跳び込み、着地に投げる

バルログのジャンプの速さを生かせ！

波動拳を連発してくるリュウ。まずその波動拳をよけながら、リュウとの間がキャラクター１人分くらいになるまで間合いを詰める。その位置にいても、リュウは構わず波動拳を撃ってくるはずだ。そこからまず１発目の波動拳をしっかりガードする。そしてガードした瞬間から✚ボタンを上に入れっ放しで次の波動拳を飛び込む。バルログのジャンプはドッ速いので、着地した時点ではまだリュウは波動拳の硬直が解けていない状態である。着地と同時に投げてしまおう。投げたらまた同じような間合いで波動拳を待ち、同様に繰り返していく。これでＯＫだ。

もちろん波動拳を普通に跳び越して３段攻撃などを狙ってもいいし、イズナドロップだけを連発していても勝てる。注意しなければならないのは、突然くるリュウの跳び込みだけ。これだけは手堅くガードしよう。

↑このくらいの間合いまで近づき波動拳をガードする。そして２発目の波動拳を跳び込んで投げる

←波動拳はできるだけジャンプでよけて近づこう

↑ジャンプ大キックからしゃがみ中キック→しゃがみ中パンチの３段攻撃を狙ってもいい。でもちょっとでもタイミングが遅れると、大足払いなどの反撃をくらうので、ボタンは目押しで素早く押そう

↑この間合いで待っていてこわいのは、リュウの跳び蹴り。間合いによっては相手が跳んできた方向にガードが必要な〝めくり〟の状態になることもある。いずれにせよガードが賢明だ

→昇龍拳の空振りはスターダストドロップで投げてみよう。もちろん着地を投げてもいいし、同じく着地にクリスタルフラッシュを入れてもいい

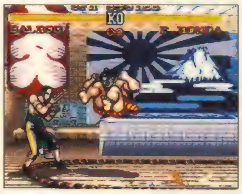
イズナドロップだけが頼みの綱か？

スーパー百貫落としは着地を投げる

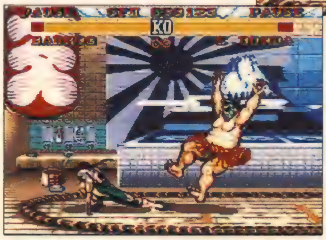
いきなり出してくるスーパー頭突きやスーパー百貫落としが見極めづらく、パターンにはめづらい。裏に回り込んで投げるイズナドロップができれば、一応それで押していける。が、それもしばしば返されることはあるので、ある程度相手の出方に応じた戦法を頭に入れておこう。

まずスーパー百貫落とし。これは落ちてきたところを近寄っていって投げる、バルログの足は速いので、案外楽勝で投げられる。スーパー頭突きは、少し引き付けて垂直ジャンプ。着地に横にいる本田に100％投げが入る。大頭突きは速いので、自信がなければガードしてもいいだろう。歩いて近寄られたときは、足の先を当てるようにした垂直ジャンプ大キックが入りやすい。近い間合いで飛び込まれたら、ガードするか、思い切ってスターダストドロップを狙ってみてもいい。

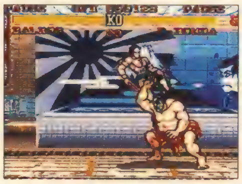
↓百貫落としは本田の着地に素早く近寄り投げる。移動速度の速いバルログならでは。でもガードしちゃったときはムリだかんね



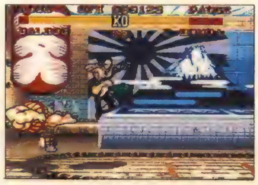
↑遠い間合いから歩いてくる本田にグサグサとしゃがみ大パンチをいれるパターンも有効。つまらないけど、危なくなったらこれもヨイ



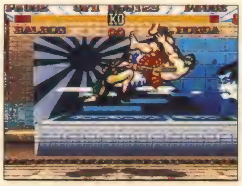
↑遠い間合いの跳び込みは、着地にしゃがみ大キックによるスライディングを入れる



→跳び込みはコンピュータのレベルが高いとほとんど返されてしまう



←スーパー頭突きをジャンプして着地に投げる。決まると気持ちイイぞ



→案外遠くから吸い込んでくれるスターダスト。積極的に狙っていこう

VS ブランカ

対戦の天敵は対Cの天敵？

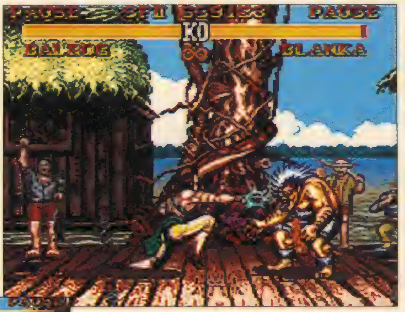
発狂モードに入る前にカタつけちゃる

本田にも使えたパターンがここでも使える。ぎりぎり当たるような間合いでしゃがみ大パンチを出す。ブランカはたいていこれを食らうので、３回入れてピヨッたら投げ。投げたらまた同じように繰り返す。このバージョンでは、ブランカは体力がなくなってきても連続で跳び込んでくることは少ないので、歩いてきたところをグサグサと刺しまくろう。

バーチカルローリングは、遠い間合いなら着地にしゃがみ大パンチを当てればいいし、近いときは近寄っていって投げられる。普通のローリングは、とりあえずガードしてブランカが跳んでいったところに１歩前に出るような感じでしゃがみ大パンチを入れる。コンピュータブランカはガードしないのでほとんど入る。

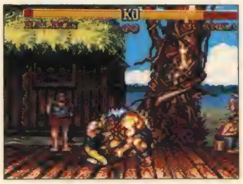
後半の発狂モードには打つ手なし。そうなる前にやっつけてしまおう。

↓バーチカルローリングは着地に一瞬のスキがある。近くに落ちてきたら素早く判断して投げてしまおう。それほど難しくないよ



↑このくらいの間合いでしゃがみ大パンチを出していく。３回入れるとピヨるので投げる。近すぎると逆に技を食らったりする

↑イズナは空中戦の強いブランカには危険。でもラウンド序盤は比較的決まりやすいよ



←近い間合いの電撃はもうお手上げ。じっとガードして耐えよう

→近い間合いの跳び込みはしゃがみ中パンチで返せる（難しいけど）

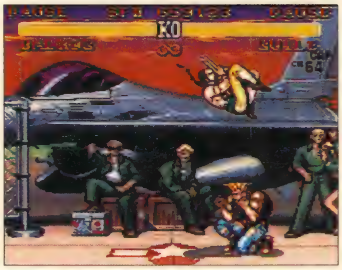
→ブランカの跳び込みをスターダストドロップで投げることもできる

VS ガイル

跳び越し投げで一気に決めよう！

イズナの連発でもパーフェクト？

一番カンタンなのはイズナドロップの連発。常に相手側の壁でターンするように出せば返されることも少ないし、きちんと裏に回り込むように投げにいけばしゃがみアッパーなどにも当たらない。もうひとつ便利なパターンもある。ガイルが近寄ってきたところをぎりぎり跳び越えるようにジャンプし、直後に技を空振りしているガイルを投げる、というものだ。投げた後はまた起き上がりに同じように跳び込む。そのように飛び込まれると、ガイルはサマーソルトかしゃがみアッパー、もしくは２回転足払いを空振りするので、いずれにせよそのスキに投げることができる。スタート直後にガイルが〝ジャブ、ジャブ、アッパー〟と出してくるパターンがあるので、そのアッパーのときにしゃがみ大キックで転ばせ、跳び越し投げのパターンにもっていってもいい。



↑ガイルをギリギリ跳び越すような間合いがよい。近すぎても遠すぎても、反撃を受けてしまうぞ

←２回転足払いの戻りにしゃがみ大キックが入る

↑足の先だけ当てるような間合でしゃがみ大キックをガードさせると、２回転足払いを出してくる。そのスキに跳び込んでジャンプ大キック→しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチの３段攻撃も入るよ

↑跳び越した後、サマーソルトを空振りしたらスターダストを狙ってみよう。着地を投げたほうが安全だけどね。しゃがみアッパーなどを空振りしていても構わず投げてしまおう

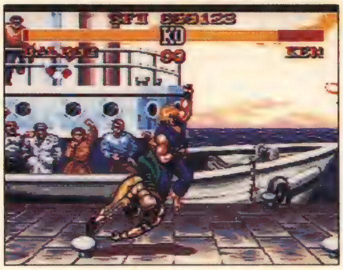
→地上でうかつにしゃがみパンチを出すと、大足払いで転ばされてしまう。歩いて近寄ってこられたらフライングジャンプで逃げてしまおう

VS ケン

ピヨらされないように慎重にいこう

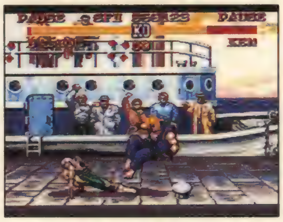
"発狂モード"になっても焦らず冷静に

ケンにはそれぞれの技にたいする返し技で勝負していこう。まず竜巻旋風脚。これは直後にたいてい昇龍拳がくる（近くに降りてきた場合）ので、その昇龍拳を待って着地を投げ、またはスターダストドロップ。波動拳は2発セットでくるので、1発目をジャンプでよけて2発目に跳び込んで大キック。普通の跳び込みは、間合いが遠い場合はケンの着地にしゃがみ大キックのスライディングを出し、転ばせる。近い間合いでは一応立ち中パンチで返せるのだが、タイミングがちょっと難しいので、自信がない人はガードしてしまおう。歩いて近寄ってきたときは、投げられるのはイヤなのでしゃがみ中キックを適当に出して牽制する。しゃがみ中パンチはいきなり昇龍拳をぶち当てられることがあるので、絶対に出してはいけない。あとはキッチリガードをかためて昇龍モードを待つだけだ。

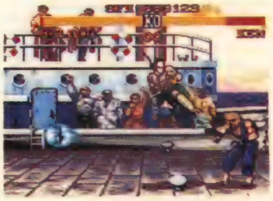


↑昇龍拳空振りにはクリスタルフラッシュを入れてもいい。最後に中爪まで入れるとピヨることも

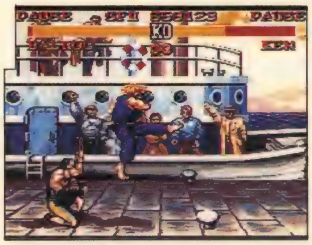
←昇龍拳の空振りにスターダストを決める



↑遠い間合いの跳び込みはこんな感じでしゃがみ大キックで返していく。近い間合いでは立ち中パンチか、ガード。くぐって投げようなどとは思ってはいけない。たいていケンのお尻に当たってしまうよ



↑波動拳を跳び込むときは、喰らい投げされないくらいの遠めの間合いが望ましい。近い間合いで跳び込む場合は、必ず打点を低くし3段攻撃を狙うような感じで攻めたてていこう



→竜巻旋風脚は着地にしゃがみ中パンチなどを当てることもできる。反応できれば垂直ジャンプ大キックなどでも返してみよう。対戦向き

VS 春麗

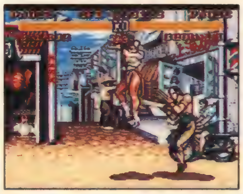
気功拳を撃たせてポイポイ投げる

飛び込んできたらスターダストでポイ

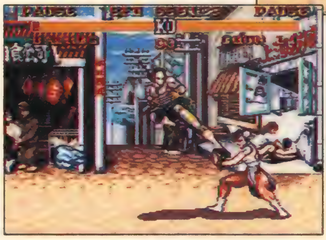
しつこく気功拳を撃ってくるムスメである。こんなムスメと闘うときは、バルログとムスメの間にキャラ1人分入るくらいの間合いまでにじりより、そこで気功拳を撃たせる。その気功拳は当然ガードするのだが、ムスメは直後にまた気功拳を撃ってくることが多い。そこでガードが解けたらすぐに跳び込み、2発目の気功拳を撃って固まっているムスメを、着地と同時に投げてしまおう。投げたら起き上がりにまた同じような間合いで待ち、気功拳を撃たせる。この繰り返しだけでも勝てるんだ。

ムスメが跳びこんできたら、近い間合いならくぐって投げる。バルログの投げ間合いは狭いので、ぎりぎりまで近寄って慎重に投げること。遠い間合いならスターダストで投げたり、さらに遠ければ着地にしゃがみ大キックを当てて転ばせたりできる。

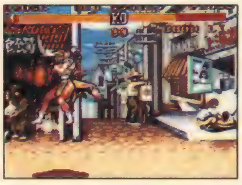
↓画面端でムスメが三角跳びをしたら、落ちてきたところを投げるか、こちらもジャンプしてスターダストドロップでポイといこう



↑このくらいの間合いまで詰めより、気功拳を待つ。1発目をガードしたら、すぐに飛び込んで着地を投げ。リュウの時と同じ戦法ね

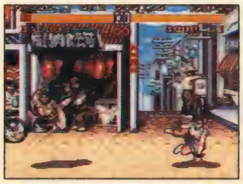


↑遠い間合いで気功拳を撃たれたらジャンプ大キックで飛び込む。素早い反応が命なのだ



←普通の跳び込みをスターダストで投げる。引き付けて跳ぶのがコツだ

→スピニングバードキックには手を出さないように。大スラで逃げるも可



→うかつに爪を出したりすると、強烈な返し技を食らう。ほどほどに

VS ザンギエフ

遠間からしゃがみ大爪で刺しまくる

近寄られるとこわい。間合いを離せば安全

跳び込んでもビクともせずにガードするザンギエフだけど、攻略に有効なパターンが3つある。

1つ目。本田やブランカのときと同じように、ギリギリ当たるような遠い間合いでしゃがみ大パンチを当てる。3回当てるとピヨるので、投げる。これが最も安全かつ確実。

2つ目。ザンギが近寄ってきたところに垂直ジャンプ大キックを落とす。✚ボタンは上に入れっ放しでタイミングよく大キックボタンを押していけばいいのだが、当たらなかったときに着地をスクリューパイルで吸い込まれたり、当たっても食らいスクリューで投げられたりと、確実性はいまいち。でもこれの繰り返しでもOK。

最後のパターンはイズナの連発。チョップで返されることもあるけど、裏に回るようにして投げられれば、これだけでもパーフェクトが取れるよ。

↑近寄ってくるザンギにしゃがみ大爪を入れる。間合いが近いと大足払いで転ばされてしまうぞ

←ピヨったら素早く近づいて投げてしまおう

↑ピヨらせたら、ためながらしゃがみ大キックで近づいてクリスタルフラッシュを入れてもいい。ただ、ザンギはピヨっても驚異のスピードで目覚めるので、ピヨったと思ったら速攻で行うこと

↑近寄られてしまったら、バルセロナアタックのフライングジャンプで反対側に逃げてしまおう。ヘタに手足を出すと手痛い反撃を食う。コンピュータのザンギは攻撃力が高いのでこわい

→イズナドロップは裏側から吸い込むようにして投げる。対戦では頭突きやダブルラリアットで返されてしまうが、対コンピュータはラク

VS ダルシム

こわがらずに近寄っていって投げ、だ

間合いを詰めて活路を見いだす

ふにゃふにゃとトコロテンのように把み所がないコンピュータのダルシム。まず、時折出される大パンチや大キック、ヨガファイヤーに注意しつつ間合いを詰めていく。するとダルシムは画面端でジャンプをしだすので、ダルシムがジャンプの頂点にきたあたりで一気に歩いて間合いを詰める。すると、たいていダルシムはドリル頭突きを出してくる。これを食らった場合には、ダルシムが着地したところを投げ。ダルシムが上を通り過ぎていった場合には追いかけていって、やはり着地を投げる。たまに投げ返されることもあるが、ドリルアタックは着地に一瞬スキがあるので、素早く近づけば必ず投げられるはずだ。イズナドロップで攻める場合はダルシムのジャンプ中はさけること（ドリル頭突きで返される）。ジャンプから降りきったくらいのタイミングで三角跳びにいくとよい。

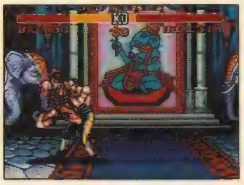
↓いったん投げたら、起き上がりに近づいていきまた投げることもできる。ダルシムはボーッとしていて案外投げ返してこない

↑ここから一気に間合いを詰めていく。ダルシムが（ドリル頭突きなど）何も技を出さないときは、そのまま着地を投げてしまう

↑ドリル頭突きを食らったら、ダルの着地を投げる。ドリルキックでも同じく投げられる

←ダルのジャンプ中に不用意にイズナへいくとドリル頭突きで返される

→ヨガテレポートは出現したところにしゃがみ大キックなどを当てる



→起き上がりに跳び込んでもたいていテレポートで逃げられてしまうよ

ガードを固めてダッシュ攻撃を待つ

ダッシュアッパーのスキがチャンス

いきなり襲ってくるダッシュ攻撃が怖いので、うかつに手足を出すのはさけよう。ガードを固めてダッシュアッパーを撃ってくるのをしゃがんで待つ。ダッシュアッパーがきたら、バイソンの足元を狙ってしゃがみ中キックを入れる。タイミングよくボタンを押せば2発連続で入るはずだ。しゃがみ大キックも入るが、ガードされるとヘッドボマーでつかまれてしまうので危険だ。跳び込んできたら、立ち中パンチで返していく。タイミングが多少難しいが、できるだけ遠めで当てるようにすれば確実。

たまに食らってしまうこともあるが、しゃがみ中キックを適当に連打しているだけでも勝てる。バイソンは何を思ってか勝手に当たりにきてくれるのだ。近寄られたらうかつにしゃがみパンチなどを出さないように。バイソンの足払いで転ばされてしまうぞ。

↓イズナドロップでも攻められるけど、返されることも多い。出すなら間合いが離れているときが安全。裏回りで投げてしまおう

↑ダッシュアッパーのスキにしゃがみ中キックを連発で入れる。何回か繰り返しているとピヨるので、クリスタルをぶち込んでやろう

↑跳び込みは立ち中パンチで返す。タイミングには少々慣れが必要だ。余裕なければガード

←しゃがみ大キックはたいてい相手の足払いで返されてしまう

→跳び込むなら必ず打点を低くするように。高いとつかまれてしまう

→両画端で後方ジャンプ大キックを繰り返す。たまに反撃を食らうけどね

バック転を誘って近寄って投げる！

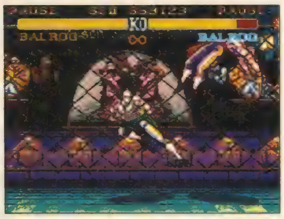
三角跳びを待ち、そこからハメよう

めまぐるしい同キャラ対決。ラウンド開始後しばらくすると、コンピュータのバルログは必ず三角跳びをしてくる。その三角跳びの着地を狙うような感じでジャンプ大キックで入っていく。するとコンピュータはそれを食らうか、バック転で逃げるかしてくる。食らってくれた場合は、相手がジャンプで逃げようとしている時のはずなので、一瞬待ってまた相手の上にジャンプ大キックで跳び込んでいく。バック転で逃げられた場合は、歩いて追いかけていってバック転の終わったときのスキに投げてしまう。投げたあとはまた起き上がりにジャンプ大キックで跳び込み、バック転を誘っていく。これらの繰り返しでOKだ。

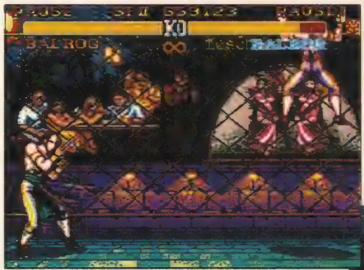
バルセロナアタックは、落ちてきたところに逃げジャンプ大キックや立ち中パンチで返せる。スターダストドロップを狙ってみてもいいよ。

↑三角跳びにジャンプ大キックで跳び込み、バック転を誘って投げてしまう。これが攻略の基本

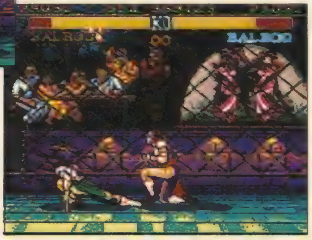
←バック転を素早く追いかけていって投げる



↑起き上がりにジャンプ大キックで跳び込むと、バルログはそれに反応してバック転を始める。パターンが崩れても、また三角跳びを待てばよい。金網に逃げられる前に一気にカタをつけてしまおう



↑バルセロナアタックがきたら、こんな位置関係まで移動して、落ちてきたところに立ち中パンチ。逃げ大キックで返す場合は多少引き付けてからジャンプ。でも逃げるのが一番安全だよ



→後半になると出してくるクリスタルフラッシュは、しゃがみ大キックで返せる。相撃ちになることもあるので、素早く反応するように！

P.114より 対COM攻略の6キャラ 操作一覧

VSサガット

タイガーショットの跳び込みが全て

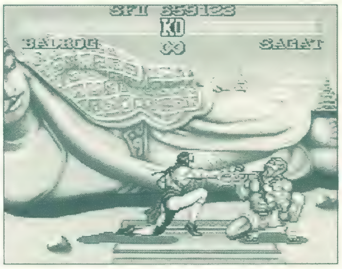
アッパーカットだけは食らわないように

タイガーショットを撃ってくる以外はそれほどイヤな攻撃はしてこないので、比較的ラクな相手。

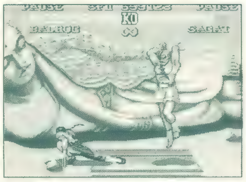
スタート直後、跳び込んでくるサガットには遠い間合いならしゃがみ大キックを当てる。近い間合いならガード。近くでブンブン技を空振りしていることがあるので、そのときはしゃがみ中パンチなどを当ててあげよう。

タイガーショットを撃ってきたら、間合いを合わせてジャンプ大キックで攻撃する。バルログのジャンプは速いので、タイガーを1回ガードしてからでも余裕でキックを当てられるはずだ。普通に跳び込むときは、サガットがタイガーを撃つ〝直前〟に跳び込むように。早すぎても遅すぎてもアッパーカットで撃墜される。

後半になってくると、サガットは意味もなくアッパーカットを空振りする。空中投げなどで料理しましょう。

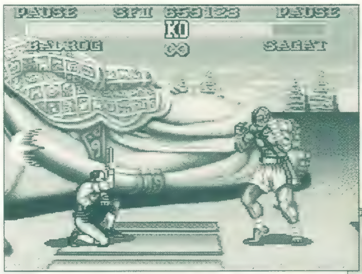


↑パンチを空振りしているサガットにしゃがみ中パンチをお見舞いしよう。バルのリーチは長いぞ

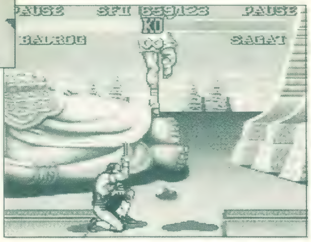


←遠い跳び込みはしゃがみ大キックで返していく

↑近めの間合いで跳び込めたら、ジャンプ大キック→しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチの3段攻撃を狙ってみよう。食らい投げもこわいので、技は必ず着地寸前で出し打点を低くしてつなげよう



↑タイガーショットへの跳び込みは、早すぎても遅すぎてもアッパーカットを食らう。特に遅いタイガーのあとは要注意。タイガーの弾が画面外に消えたのを確認してから跳び込もう



→血迷ってアッパーカットを空振りしたサガットには、着地にクリスタルフラッシュを入れる。もちろん着地を投げてしまってもいいよ

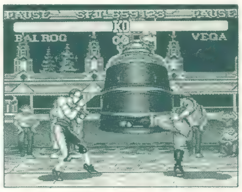
VSベガ

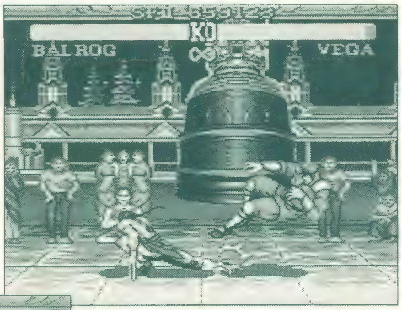
ひたすら大スライディングで攻める

パターンにはめて一気に勝負をつけよう

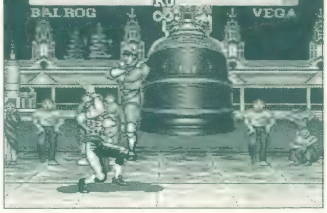
立ち蹴りがやけに長いし、いきなりくるヘッドプレスも返しづらい。普通に闘っていると非常に手ごわいのがベガである。そこで超ラクなパターンを伝授しよう。それはしゃがみ大キックだけでズンズン押していく、というもの。ベガが近づいてきたら、足の先を当てるような間合い（スタート時の間合いよりきもち遠め）でいきなりしゃがみ大キックのスライディングを出す。それでベガが転んだら、起き上がりに同じ要領でしゃがみ大キックを重ねる。ベガはこれを食らうので、また起き上がりに同じように繰り返していく。これだけで倒せてしまうのだ。ただ、続けているといずれ画面端にいってしまい、タイミングがズレる。そうしたらまた間合いを離して仕切り直すようにする。たいてい4〜5発でピヨるので、近寄って画面端から遠い方へ投げてしまえばハメ続けることもできるよ。

↓このベガの立ち大キックは強い上にとても長い。しゃがみ中パンチなどでは相撃ちになることが多いのであまり手をださないように

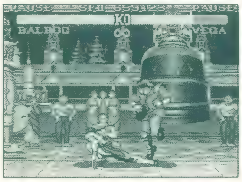




↑しゃがみ大キックで近寄ってきたベガを転ばせる。あまり近くで出すとガードされてしまい反撃を受けるので、必ず遠い間合いで

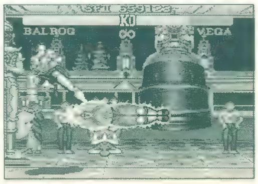


↑ヘッドプレスをガードしたら、他のキャラでやる時のように、ベガの着地を投げてしまおう

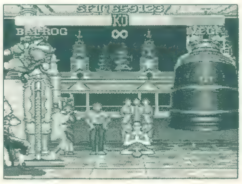


←遠い間合いの跳び込みは着地にしゃがみ大キックを出せば返せるよ

→サイコクラッシャーは間合いを合わせてこんな感じで返す（難しいけど）



→ジャンプで跳び込まれたら、すなおにガードするのが無難だよ



リュウ&ケン

基本をマスターする それが強さへの近道

リュウ及びケンの基本技は、重要な役割を担っている。例え、必殺技が使えなくとも、基本技をしっかりとマスターしておけば、それなりの戦いは可能なのである。また、必殺技と違い、これらの技は、使うために難しいコマンドを入力する必要がないのも魅力。立ち大パンチによるアッパーは、昇竜拳のかわりを、立派に勤められるほど。

リュウとケンによる対決、同キャラ対決等では、これらの基本技を、どちらが、しっかりとマスターできているか、で勝敗が決する。友だちよりも強くなりたいのならば、基本技を完璧に使いこなせるように、特訓しよう。

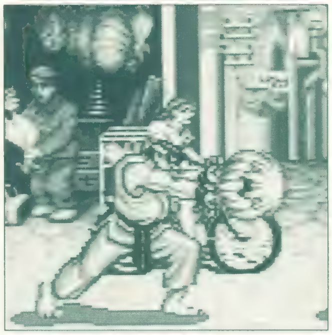
【必殺技】リュウとケンの差は必殺技にこそあり!

リュウとケンの違いは、四つの必殺技に顕著に現れている。この違いによって、彼らは別キャラクターと呼ばれるに相応しいものへと、成長したのだ。

昇龍拳

→↓↘+パンチボタン

波動拳



↓↘→+パンチボタン

【パンチ系】基本技の中でも斜めジャンプ大パンチ、アッパーは、非常によく使われる技。連続技の一貫としても使用することができる。

	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小パンチ	ひじ打ち	ジャブ	ジャブ	ストレート	ストレート
中パンチ	フック	正拳突き	ストレート	ストレート	ストレート
大パンチ	アッパー	正拳突き	突き上げアッパー	ストレート	ストレート

昇竜拳が強化されたケン。そして波動拳、竜巻旋風脚のリュウ。ケンの昇竜拳は、間合いが広がり、さらに隙が小さくなった。対してリュウは、波動拳のモーションが素早くなり、さらに旋風脚の上昇中、下降中は完全に無敵となったのである。必殺技の特徴が大きく異なるだけに、リュウ・ケンともに、まったく違った戦略が要求される。

竜巻旋風脚

↓↙←＋キックボタン

空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に↓↙←＋キック

【投げ技】リュウ・ケンでは、投げ技も微妙に違うのだ

背負い投げ

↑相手に接近して←または→＋中または大パンチボタン。リュウ・ケンともに背負い投げとなる。使用頻度の非常に高い技のひとつ。便利なので、どんどん使っていこう

巴投げ(地獄車)

↑相手に接近して←または→＋中または大キックボタン。リュウならば巴投げに、ケンならば入力した✚ボタンの方向へ回転して投げる地獄車と、ビジュアルが変化する

【キック系】回転足払い、くるぶしキックといった技は、地上での戦いで絶大な威力を発揮する。間合いをしっかりと覚えておきたい技だ。

	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小キック	ローキック	ハイキック	キック	前蹴り	ひざ蹴り
中キック	ひざ蹴り	ハイキック	くるぶしキック	前蹴り	飛び横蹴り
大キック	ねりちゃぎ	回し蹴り	回転足払い	旋風脚	飛び横蹴り

春麗

[必殺技 攻撃にうまく織り込み効果的に使っていこう]

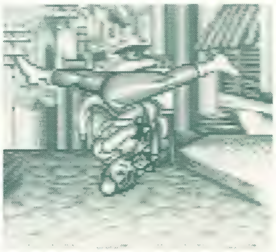
新たな闘い方が可能に！　気功拳の登場

新必殺技の気功拳は遠距離攻撃ができる技。遅い気功拳を撃ち、跳んできた相手をジャンプ中キックで落としたり、空中投げで投げてしまったりといった、これまでにない闘い方が可能になった。ただ気功拳はコマンド入力が少々やっかいなうえ、撃った後のスキも大きいので、接近戦ではあまり乱発できない。スピニングバードキックは上昇・下降中に無敵時間がつき、使いやすくなった。起き上がりに跳び込まれたときなどに無敵時間を利用して相手の攻撃をスカすことができる。また空中スピニングバードはダルシム、バルログなどに特に有効だ。百裂キックは選んだスピードのモードによって使い勝手が変わる。最高速モードでは超絶連打が必要。

百裂キック

キックボタン連打

スピニングバードキック

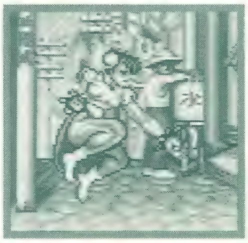
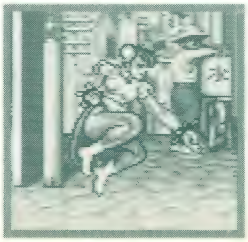


↓下にためて↑＋キックボタン

気功拳

←↙↓↘→＋パンチボタン

[パンチ系 連打も効き、使いやすい春麗のパンチ技。特に斜めジャンプ大パンチの『鶴嘴拳』や立ち中パンチの『追突拳』が使用頻度高し。]

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小パンチ	肘撃	平掌撃	毒蛇突	落掌撃	鶴嘴拳
中パンチ	追突拳	追突拳	毒蛇突	落掌撃 	鶴嘴拳
大パンチ	発勁	開脚突拳	毒蛇突	落掌撃 	鶴嘴拳

投げ技　素早いフットワークを生かして投げをきめる

春麗の投げの間合いはバルログに次いで狭いが、移動速度の速さのために非常に投げをきめやすい。投げられる範囲ではすぐに投げられるように間合いを把握しておこう。

空中投げも春麗の大きな武器だ。初代ストIIの時ほどの広い間合いではないが、アーケード版よりは投げやすくなっている。極めれば相手の技の外から吸い込んでしまうことも可能だ。

虎襲倒

↑投げ間合いの範囲内で✚ボタンを左右に入れ、中か大のパンチボタンを押す

龍星落

↑空中で✚ボタンを左右（下でも可）に入れ、中か大のパンチボタンでおこなう

特殊攻撃　効果的に使えば大きな戦力になるのだ

ジャンプ攻撃として使用頻度の高いのが『鷹爪脚』（乗っかり攻撃）。足の先が無敵なので相手に返されにくい。『鶴脚落』（背中蹴り）は接近戦で活躍する技。相手の裏に回って攻撃する技でガードの方向が分かりづらく、相手を幻惑させるのに有効なのだ。

後方回転脚

←相手の近くで✚ボタンを入れ中キック。使用頻度低し

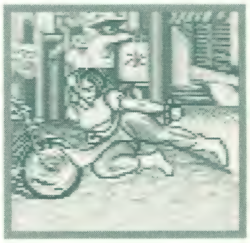
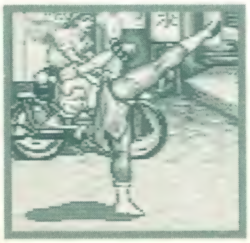
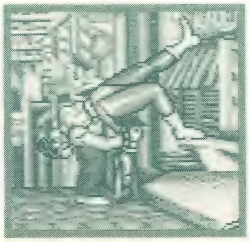
鶴脚落

←相手の近くで✚ボタンを入れ大キックボタンを押す

鷹爪脚

←ジャンプ中に✚ボタンを下に入れ中キックボタンを押す

キック系　接近戦で威力を発揮する春麗の強さの源。とくにしゃがみ中キックの『低蹴撃』ジャンプ小、中キックの『飛翔脚』が使いやすい。

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小キック	中段蹴	中段蹴	前掃腿	鶴脚撃	飛翔脚
中キック	中段蹴	上段蹴	低蹴撃	鶴脚撃	飛翔脚 
大キック	上段蹴	後周脚 	元伝暗殺蹴	夏塩蹴 	二起脚

ブランカ

「小」の技以外はほぼフルに使用する

ブランカは一見、技のスピードが早そうな印象があるが、実はそうでもない。小パンチやキックを何発も連続で入れることはできない。逆に中パンチやキックと大してスピードが変わりない。おまけに「中」は技が豊富。電撃も「ターボ」では出やすいので中パンチで足りる。強いて「小」の使い所を挙げるならばフェイント用のローリングアタック、バーチカルローリングくらい。パッドでのボタン振り分けは、いわゆる「中大中大」、小パンチ＝R、中パンチ＝Y、大パンチ＝X、小キック＝L、中キック＝B、大キック＝Aのセッティングが最も使い易いだろう。

[必殺技 ノーマル使用から連続攻撃、フェイントまで]

かつてのブランカといえば出にくい電撃に、カウンターダメージ付きのローリングだった。『ターボ』では簡単に電撃が出るため、とっさの返しや連続技に使える。ローリングもパワーアップ。ボタンの強さにより飛ぶ距離を調節できる。さらに、斜めに上がり垂直下降するバーチカルローリングがプラスされたことにより戦略性が増した。

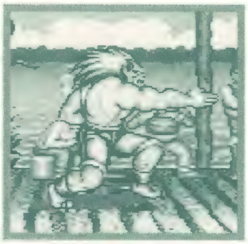
電撃は飛び込みを予知して出すのが効果的。起き上がりに敵がよく攻撃を重ねてくるが、敵の接触がやや遅めなら迷わず電撃。逆に敵の起き上がりに重ねても良い。敵の前後を飛びながらパンチを連打すると起きあがった敵はガードの方向が分からなくなりやすい。

ローリングはスピードと距離の調節

エレクトリックサンダー

パンチボタンを連打

[パンチ系 地上では主に対空技として、さらに飛び道具のない彼にとっては飛び込み用の武器としての使用法をマスターしなくてはならない。]

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小パンチ	ビーストチョップ	ベアアタック 	キャットクロー	フィストドロップ	フィストドロップ
中パンチ	ビーストチョップ	ワイルドネイル	スネークアッパー	フィストドロップ	フィストドロップ
大パンチ	ブラッディーライン	ブラッディーライン	スネークアッパー	フィストドロップ	サバイバルクロー

がきく。小は遅く短く（バーチカルなら低く）、大は早く長く（高く）飛ぶ。極端に変化を付けられるのでフェイントにはもってこい。さらに小ローリングで近付いてひるんだ敵に次の攻撃、といった手段もある。基本的に大は近距離や対空技として使用する。

電撃とローリングのコンビネーション技を１つ紹介する。敵が裏に回って飛び込んでくる場合、ガードしながらパンチを連打。自分の上に落ちれば電撃の餌食、裏に回ればガードしていた時間がチャージにカウントされて敵が裏に回ることにより前方入力されたことになりローリングが出る。しかも近距離なので上方に飛ぶ。確実に当たる。

ローリングアタック

←にためて→＋パンチ

バーチカルローリング

↓にためて↑＋キック

特殊攻撃 投げ技のない分を特殊技でフォロー

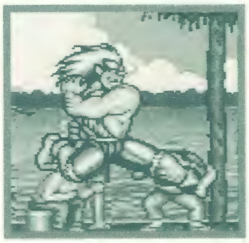
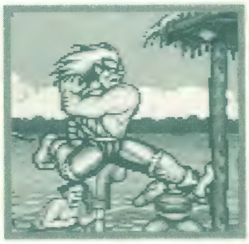
ワイルドファング

↑噛み付き。敵近くで→か←を押しながら大パンチボタン。組んでいる間にボタンを連打すると噛む回数が多くなる。唯一の組み技。最初のひと噛みがダメージ大

ロッククラッシュ

↑頭突き。敵の近くで→か←を押しながら中パンチボタン。必ず上、下と２段入る。上段でダメージを与えれば下段も必ずダメージ。立ちガードの敵の下段が狙い目

キック系 おそらく最も使用頻度が高いキックは中キックだろう。対空兵器、地上戦、逃げジャンプ、牽制、とあらゆる用途に向いている。

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小キック	ニーボンバー	ビーストキック	ビーストステップ	ワイルドヒール	ワイルドヒール
中キック	ダブルニーボンバー	ビーストキック	ビーストステップ	ワイルドヒール 	ワイルドヒール 
大キック	ワイルドダンス	ワイルドダンス	ビーストテイル	サバイバルキック	サバイバルキック

ガイル

ため時間の把握が大切な2つの必殺だ

ガイルの必殺技『ソニックブーム』と『サマーソルトキック』は両方ともため系の必殺技だ。ソニックは後方に、サマーソルトは下方にそれぞれためてからコマンドを入力する。

『ソニックブーム』はパンチボタンで出すが、ボタンの小、中、大による違いはソニックの飛行スピード。小は遅く、大は速い。相手に近寄るときは小のソニックを撃ち、それを追いかけて間合いを詰めるのが対戦での基本。

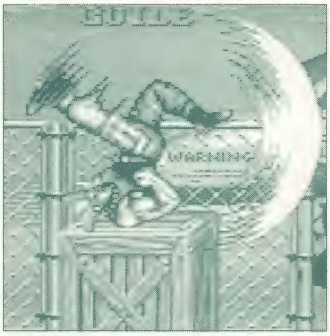
『サマーソルトキック』はキックボタンで出す。ボタンによる違いは出したときの攻撃判定の広さ。大の方が遠くまで届くが、空振りしたときのリスクは大きくなる。また、大のサマーソルトは至近距離の地上で当てると2発入る。間合いが遠いと1発しか当たらず、しかも相手は転ばないので注意。

[必殺技 攻めと守りの完璧な調和を見せる必殺技だ!]

ソニックブーム

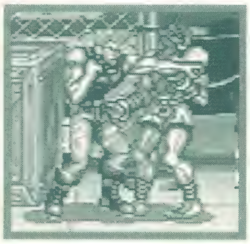
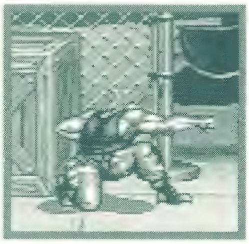
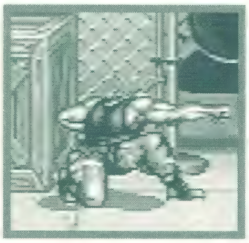
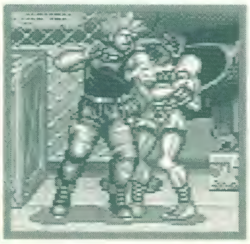
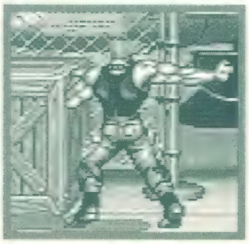
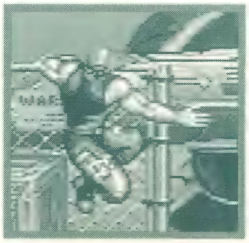
←にためて→＋パンチボタン

サマーソルトキック



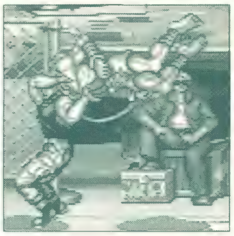
↓にためて↑＋キックボタン

[パンチ系 キック系よりは多少使用頻度が落ちるガイルのパンチ技。リーチの長い『スピニングバックナックル』は地上戦での要となる。]

	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小パンチ	ジャブ 	ジャブ	ストレート 	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ
中パンチ	フック	トルネイディーアッパー	ストレート 	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ
大パンチ	ボディーアッパーカット 	スピニングバックナックル 	リフトアッパー	ジャンピングチョップ 	ジャンピングチョップ

投げ技　空中投げ2つを含む多彩な4つの投げ技

ジュードースルー



←左右＋中パンチの投げ技。遠くに投げ、間合いが広がる

フライングメイヤー

←パンチボタンの空中投げ。ガイルの上半身に判定がある

ドラゴンスープレックス

←左右＋大パンチの投げ技。投げた後も間合いが開かない

フライングバスタードロップ

←キックボタンの空中投げ。投げの判定は下半身にある

特殊攻撃　上級者ほど使いこなす2つの特種技

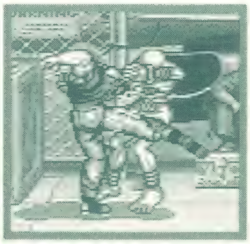
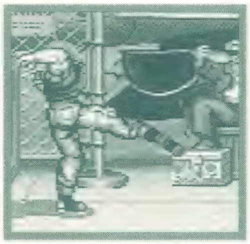
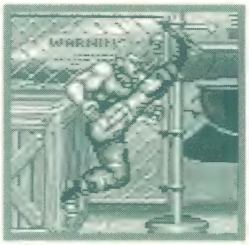
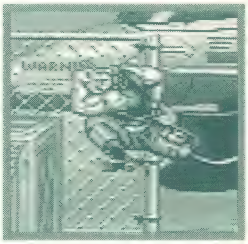
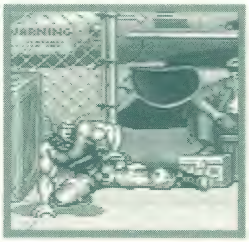
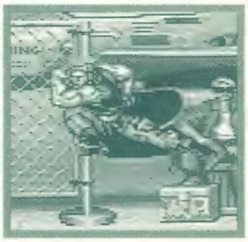
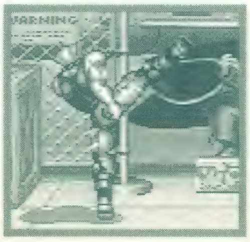
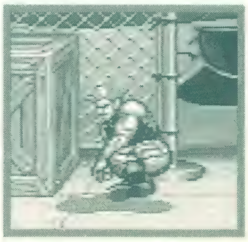
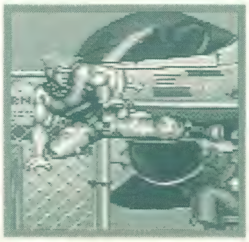
ニーバズーカー

↑✚ボタン左右＋中キックボタンで出す。攻撃力はたいしたことはないが、ソニックブームをためながら移動できるのが大きい。全キャラに対して間合いを詰めるのに使う

リバーススピンキック

↑相手の近くで✚ボタン左右＋大キック。下半身に当たり判定がなくなるため、相手の足払いをかわしながら攻撃を当てることができる。接近戦での奇襲技として使う

キック系　長いリーチで他を圧倒するガイルのキック技。特に中キック系は攻防の軸となる。状況に合わせてすべてのキック技を使いこなそう。

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
小キック	ムエタイキック 	ムエタイキック 	キック	ジャンピングヒールキック 	ジャンピングニーアタック 
中キック	スラストキック	ローリングソバット	スライドキック 	ジャンピングヒールキック	ガイルキック 
大キック	トラースキック	ラウンドハウスキック 	ドラゴンスイープ 	ジャンピングサイドキック 	ジャンピングサイドキック

ダルシム

必殺技

もはや"基本技"の飛び道具と2つの"イロモノ技"。効果は使い手次第だ!

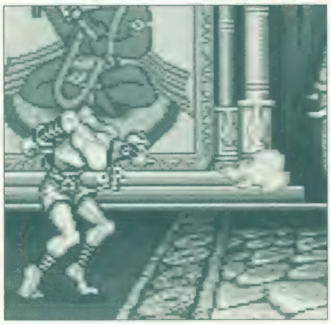
無敵時間をもつヨガテレポートが登場

ボタンの大中小で飛行スピードが違う『ヨガファイヤー』(大が速く小が遅い)と炎の出ている時間が違う『ヨガフレイム』(大が長く小は短い)はもうおなじみの必殺技。『ヨガテレポート』に関してはP100を参照のこと。

ヨガテレポート

↑✚ボタン←↓↙か→↓↘を入力し、パンチまたはキックボタン3つを同時に押す

ヨガファイヤー



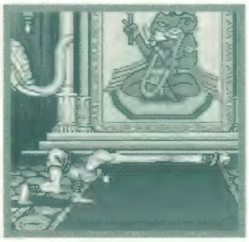
↓↘→+パンチボタン

ヨガフレイム

←↙↓↘→+パンチボタン

パンチ系

これといって強い技がないダルシムはすべての技を使い分けが必要。なお、ジャンプ中のパンチはすべて同じグラフィックだ。

	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ(近距離)	しゃがみ(遠距離)	ジャンプ
小パンチ	手刀チョップ	手刀水平チョップ	ジャブ	しゃがみズームパンチ	ジャンプズームパンチ
中パンチ	手刀アッパー	ズームパンチ 	ジャブ	しゃがみズームパンチ	ジャンプズームパンチ
大パンチ	ダブルヘッドバット	ダブルズームパンチ	しゃがみズームパンチ	しゃがみズームパンチ	ジャンプズームパンチ

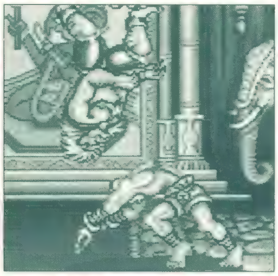
投げ技 全キャラ1の広い投げ間合いを把握せよ！

ダルシムの投げやつかみの間合いは、ザンギエフの必殺技・スクリューパイルを除けば、すべてのキャラの中でももっとも広い。移動速度も最も遅いので自分から投げにいくことはなかなかできないが、投げにきた相手を投げ返すには、この広い間合いが役立つ。つかみは投げと同じ間合いをもっている。接近戦で勝負を挑みたい相手には、あまり間合いが開かないつかみを使おう。

ヨガスマッシュ

↑✚ボタンを左右に入れ中パンチ。投げよりも失敗したときのリスクが少ない

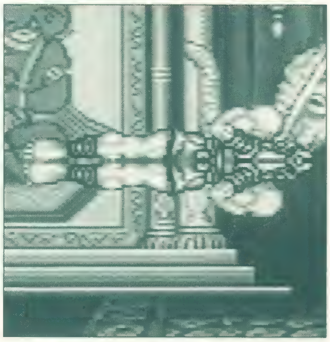
ヨガスルー



↑✚ボタンを左右＋大パンチ。遠くに放り投げるので間合いを離したい相手に使おう

特殊攻撃 接近戦で威力を発揮する変幻自在技

ドリル頭突き

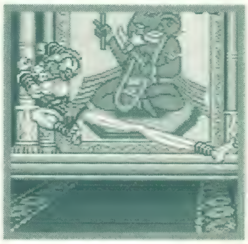
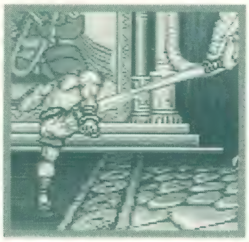


↑ジャンプ中に✚ボタンを下に入れ大パンチボタンを押す。接近戦でいきなり出すと効果的。着地後にスキができるので、なるべく低い位置で当てるようにしよう

ドリルキック

↑ジャンプ中に✚ボタンを下に入れ大キックボタンを押す。主に相手の足元を狙って奇襲をかけるのに使う。足元に入ると相手はしゃがみガードしないとガードできない

キック系 大の攻撃ほど威力が大きく、また長い射程をもっている。接近戦では小の『スライディング』や『スラストキック』が有効だぞ。

	立ち（近距離）	立ち（遠距離）	しゃがみ（近距離）	しゃがみ（遠距離）	ジャンプ
小キック	キック	ズームハイキック	スライディング	スライディング	ジャンプズーム前蹴り 
中キック	合掌キック	ズームハイキック 	スラストキック	スライディング	ジャンプズーム前蹴り
大キック	ジャンピングニーキック	ズームハイキック	スライディング	スライディング	ジャンプズームハイキック

バルログ

[必殺技] 見るからに美しいスペイン忍者の空中殺法。空中制御をうまく使って変幻自在に攻めていこう

地を這う地上攻撃と天高く飛ぶ空中攻撃

『フライングバルセロナアタック』や『イズナドロップ』へいくには、まず壁向かいジャンプで画面端の壁を使った三角跳びをおこなう（スペインでは金網に張り付く）。そこから相手の近くへ降りていきパンチボタンを押す。ボタンを押したときに間合いが近ければイズナになる。

『ローリングクリスタルフラッシュ』はパンチボタンで出す。ボタンの大小による違いは、移動距離と途中の回転攻撃のあたる回数。大が長く、多い。

壁向かいジャンプ

↓にためて↑＋キックボタン

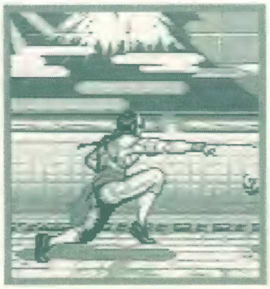
フライングバルセロナアタック

↑壁向かいジャンプの後、パンチボタンを押す。ボタンは大中小のどれでもよい

ローリングクリスタルフラッシュ

←にためて→＋パンチボタン

[パンチ系] 手の先についている“爪”のおかげでリーチは非常に長い。『スパークロー』は対空兵器として有効。ジャンプ中のパンチはない。

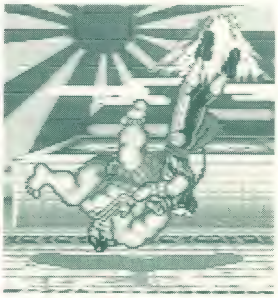
	立ち	しゃがみ	斜めジャンプ	垂直ジャンプ
小パンチ	フラッシュクロー	ファルコンクロー	ローズニードル	コメットストリーム
中パンチ	スパーククロー	コンドルクロー	ウィンディーライナー	メテオドロップ
大パンチ	ブラッディークロー 	イーグルクロー	スターライナー	シューティングスター

投げ技

狭い投げ間合いを補って余りある全キャラ1の移動スピード。地上で、空中で、華麗に投げる!

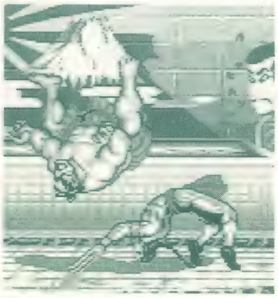
バルログの地上での投げ間合いは全キャラ中もっとも狭い。そのため馴れないうちは投げづらいかもしれないが、移動速度も速いので、相手に近寄っていっていきなり投げたりといったこともきまりやすい。『イズナドロップ』は必殺技のひとつ。地上での投げと違い間合いが非常に広いので、相手の裏に回って投げるといったことも可能だ。

イズナドロップ



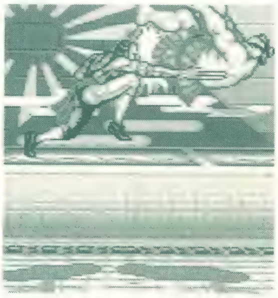
↑壁向かいジャンプの後、相手の近くで✚ボタンを入れながらパンチボタンを押す。間合いが非常に広くブランカが電撃を出していても吸い込むように投げることが可能

レインボースープレックス



↑地上での投げ。✚ボタンを左右に入れ中か大のパンチボタンで投げる。間合いは狭く、ほとんど相手に密着したような状態でないと投げられない。間合いの把握が重要だ

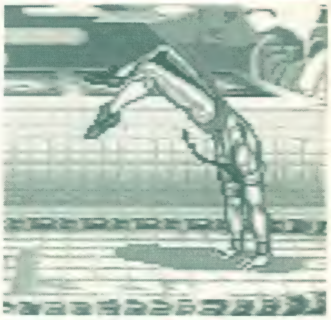
スターダストドロップ



↑ジャンプ中に✚ボタン左右+中か大のパンチボタンで投げる。跳んだバルログの正面から斜め上にかけて投げの間合いがある。かなり離れていても吸い込むことが可能だ。

特殊攻撃

バックスラッシュ



↑パンチボタン3つを同時に押して出す。回転している間は完全に無敵状態となり、相手の攻撃は受けない。ただ、回転が終わったあとにかなり大きなスキがあるため実用度は低く、使うべき機会もあまりない

キック系

キック系では『ラウンドスライダー』や『シューティングスター』が強い。立ちキックはなく、ボタンを押してもすべてパンチになる。

	立ち	しゃがみ	斜めジャンプ	垂直ジャンプ
小キック	フラッシュクロー	リザードウィップ	ローズニードル	コメットストリーム
中キック	スパーククロー	ドラゴンウィップ	ウィンディーライナー	メテオドロップ
大キック	ブラッディークロー	ラウンドスライダー	スターライナー	シューティングスター

スーパーマリオコレクション™

MAP&ウラ技コレクション

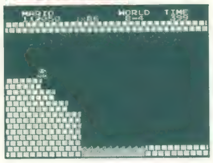
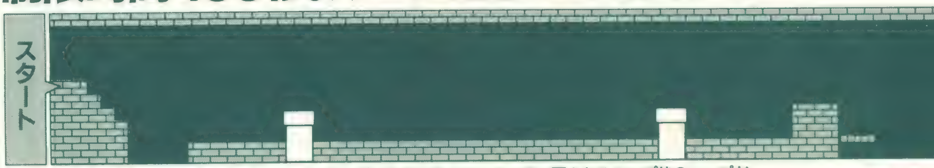
スーパーマリオ大博覧会!

各ゲームの中でもトリッキーなステージだけをセレクト。迷ったら、すぐにこのページを開いてね!

SUPER MARIO BROS. 1

制限時間400秒。ループだらけの迷路ステージ

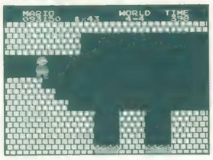
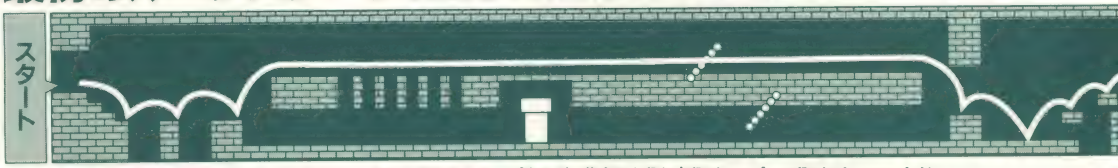
WORLD8-4

●スタート直後。間違った土管に入ったり、ずっと右へ走っていくと元に戻されるループ状のマップだ

最初のループステージ。正しい道順を走らねば!

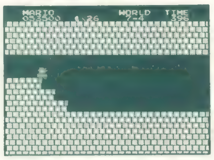
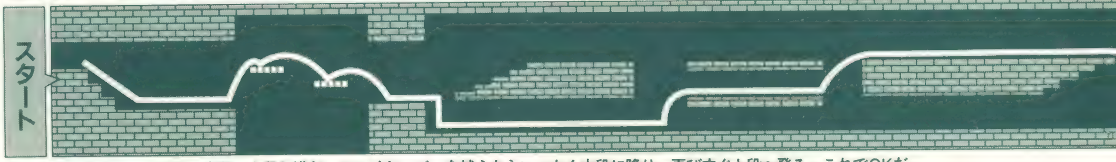
WORLD4-4

●スタート直後は上段へ飛び乗ってダッシュ。下段へ落ちるとループするぞ。後半は上段と中段がループ。下段が正しいルートだ

複雑な手順を踏まないと抜けられないループ地獄

WORLD7-4

●谷を抜けたら下段、中段、上段と進む。ファイヤーバーを越えたらいったん中段に降り、再びすぐ上段へ登る。これでOKだ

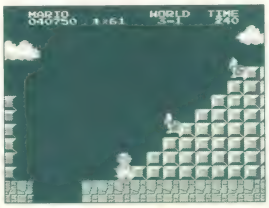
ウラ技&スーパーテクニック一覧表

ウラ技ブームに乗せて、数多く発見されたマリオのテクニック。原作を忠実に移植している『スーパーマリオコレクション』でも、それらはすべて実行できる。古く懐かしいそれらのテクニックのなかから、あまりに有名な代表的テクニックのいくつかを紹介しよう。オールドファンには常識すぎるかな?

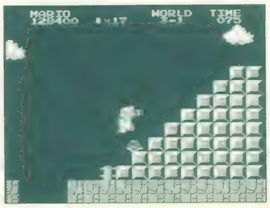
ウラ技 PART 1 無限増殖テクニック編

スーパーマリオブラザーズ1 階段でマリオを無限増殖

任天堂スタッフも「まさかこんなところで無限増殖が可能だとは!」と驚いたといわれる最強最大のスーパーテクニックがこれ。連続したひとつのアクションで8回の攻撃を行うとIUPし、以後9回目、10回目の攻撃を行うたびに永遠にIUPしていくという原理を応用するこの技。階段のブロックでカメを踏み、そのまま連続して踏み続けることで自動的に連続IUPするのである。最初の攻撃でカメを階段から半分くらいはみ出したところで気絶させ、そのはみ出た部分めがけて真上から踏みにいけばOK。実際にはかなりの練習が必要であり、理屈をわかっていてもすぐに実行できるほど甘い技ではないけれど。

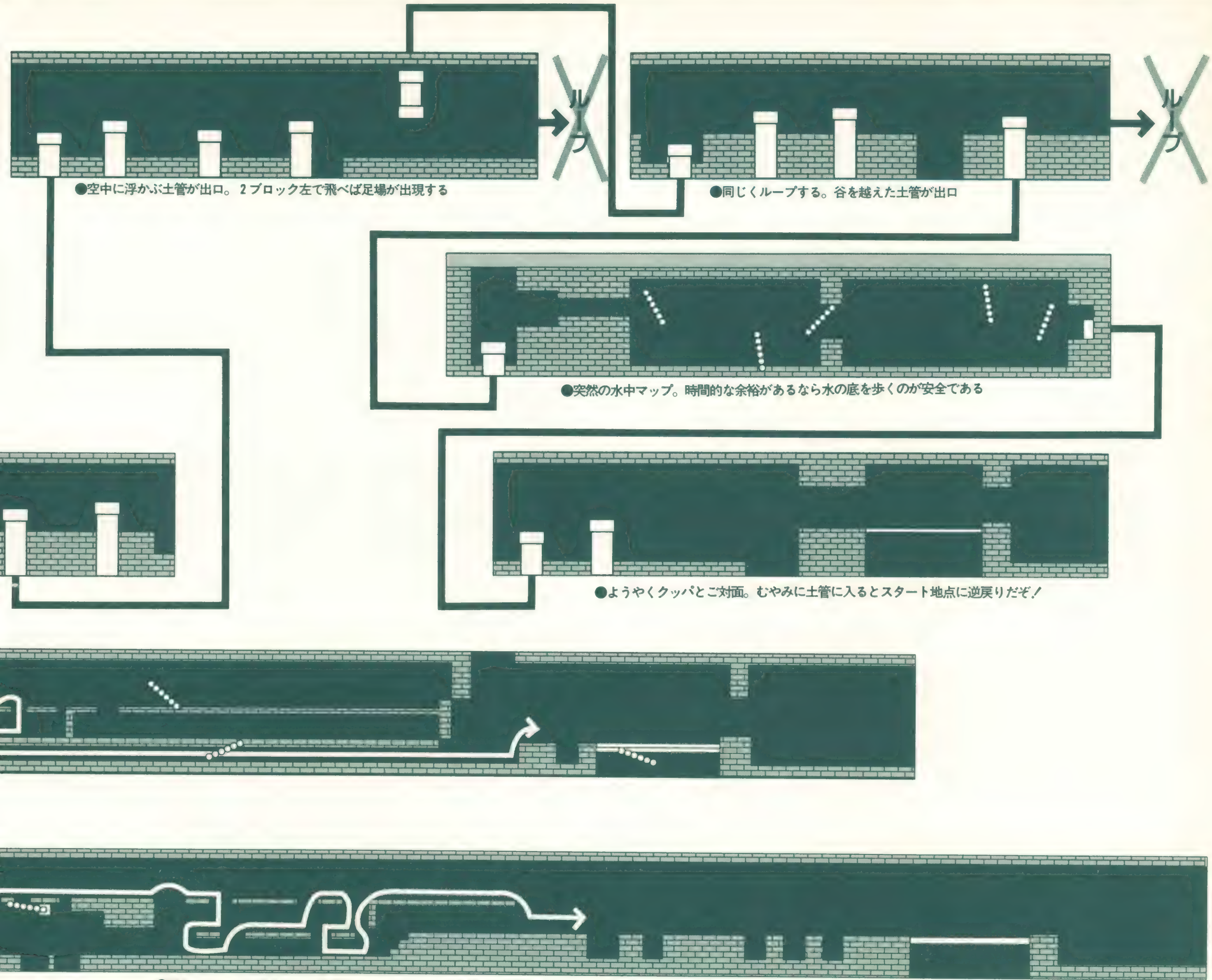


→このような場所で、カメがいればどこでも実行可能



←カメを気絶させ、あとは連続して踏むだけ。理屈は簡単

 ©Nintendo



●空中に浮かぶ土管が出口。２ブロック左で飛べば足場が出現する

●同じくループする。谷を越えた土管が出口

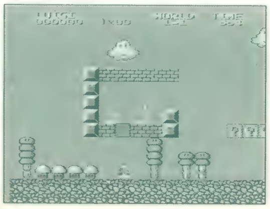
●突然の水中マップ。時間的な余裕があるなら水の底を歩くのが安全である

●ようやくクッパとご対面。むやみに土管に入るとスタート地点に逆戻りだぞ！

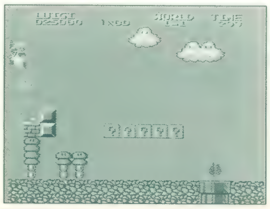
●正しいルートを進まないと何度でもループしてしまうぞ。要注意！

スーパーマリオブラザーズ2 スタート直後の連続踏みつけ

「１」で発見された無限増殖テクニックだが、「２」では制作者が意図的に無限増殖できる場所を作っている。実行の方法は「１」のときとまったく同じだ。このテクニックが実行できる場所は１－１、Ａ－１などで、ゲームスタート直後に人数を一気にふやすことが可能なのである。こうでもしないと「２」はとうてい先に進めない難易度だからね。



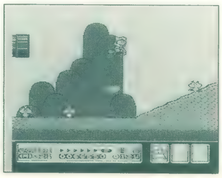
➡スタート直後のこの場所。ここで無限増殖するのが基本



⬅画面を右にズラすと簡単に実行可能。わかるでしょ

スーパーマリオブラザーズ3 連続踏みでGO！

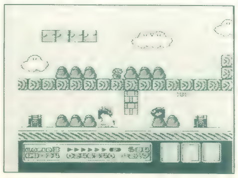
１－２など、永遠に敵キャラが登場する場所で可能なテク。しっぽマリオの状態で、敵を踏んでスーパージャンプし、しっぽを降ってゆっくり落下。これで連続踏みの１ＵＰが可能に。



⬅敵キャラを踏むとき、Ｂボタンを押しっぱなしだと高く飛び上がれる。そのままゆっくり落下して時間をかせぐのだ

スーパーマリオブラザーズ3 カメを投げ込む

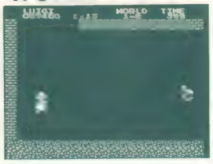
ワールド３－９など、両サイドにキラーの発射台がある場所にカメを投げ込む。あとは発射されたキラーを自動的にカメが攻撃してくれるので、自動的に無限増殖が可能になるのだ。



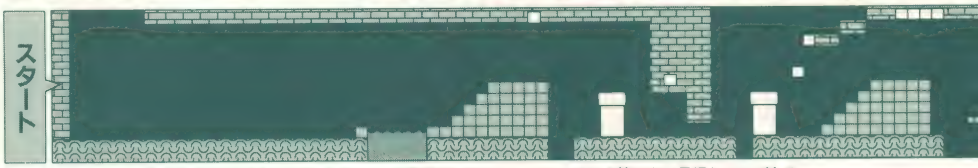
⬅このほかにも、いくつか１ＵＰ可能な場所がある。親切なゲームなのよと、納得することしきり

SUPER MARIO BROS, 2

WORLD 1-2

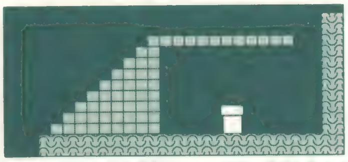


3つのワープゾーンが隠れる序盤の重要拠点 Ⓐへ

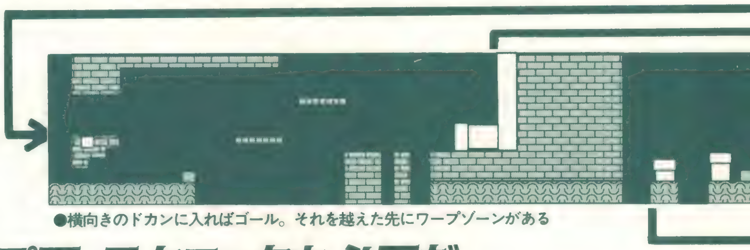


●最初の階段の上のキノコ（もしくはフラワー）は確実に取りたい。ふたつめの土管の右に足場とツルがある

Ⓐ

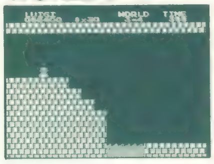


●ツルの先にワープゾーン　ワールド3へワープ

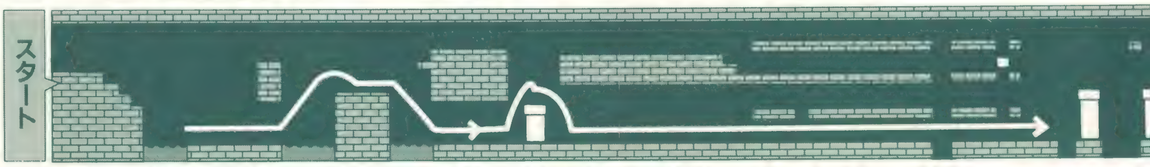


●横向きのドカンに入ればゴール。それを越えた先にワープゾーンがある

WORLD 3-4

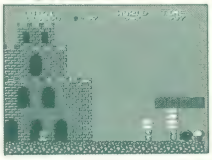


スーマリ2最初のループ面。テクニックも必要だ

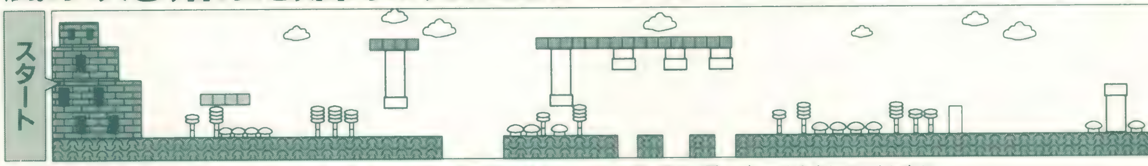


●正しいルートを通らないと永遠にループする。最初は下段を走り、ふたつの土管の先の隠れブロックに乗り、あとはずっと上段を進め

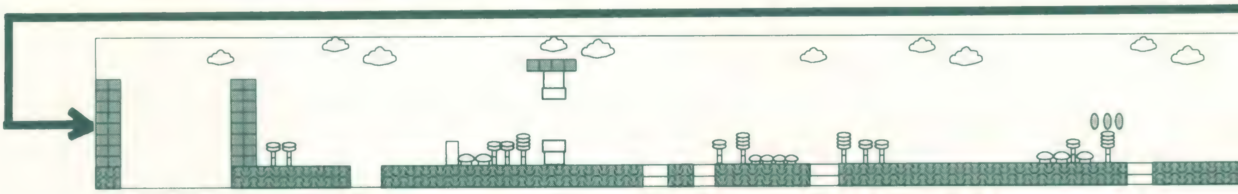
WORLD 5-1



風の吹き始めた難関の先にはワープゾーンあり



●逆さ土管はフラワーに気をつけて。風が吹き始めた階段後の谷間越えは、いったん下に降りて隠しブロックを出しておくと楽だ



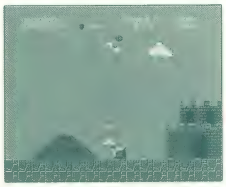
●上下の土管は後はパタパタを蹴って追いかけよう。ツルから上に進むとワープゾーン。チビマリオならパタパタを利用して飛び移る

ウラ技 PART 2

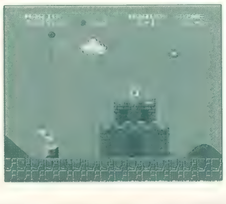
エンディングの法則編

スーパーマリオブラザーズ1 花火の法則

各ステージのエンディングにある旗とポール。ここに触れるとステージクリアとなるわけだが、そのときに花火を上げることが可能なのだ。方法は簡単。ポールに触れるときの残りタイムの末尾が1、3、6のいずれかであればいい。それぞれの数字の分だけ花火が上がるのである。花火が上がったからといっても、あまりプレイヤーにとって有利なことが起きるわけはない。なんとなく嬉しくなれる、というだけのことである。



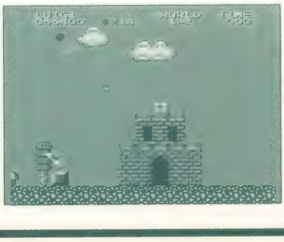
←タイムの末尾を1、3、6のいずれかでクリア



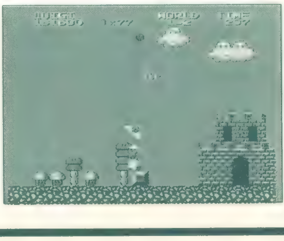
→すると花火が上がる。ドッカン、ドッカン

スーパーマリオブラザーズ2 花火&1upの法則

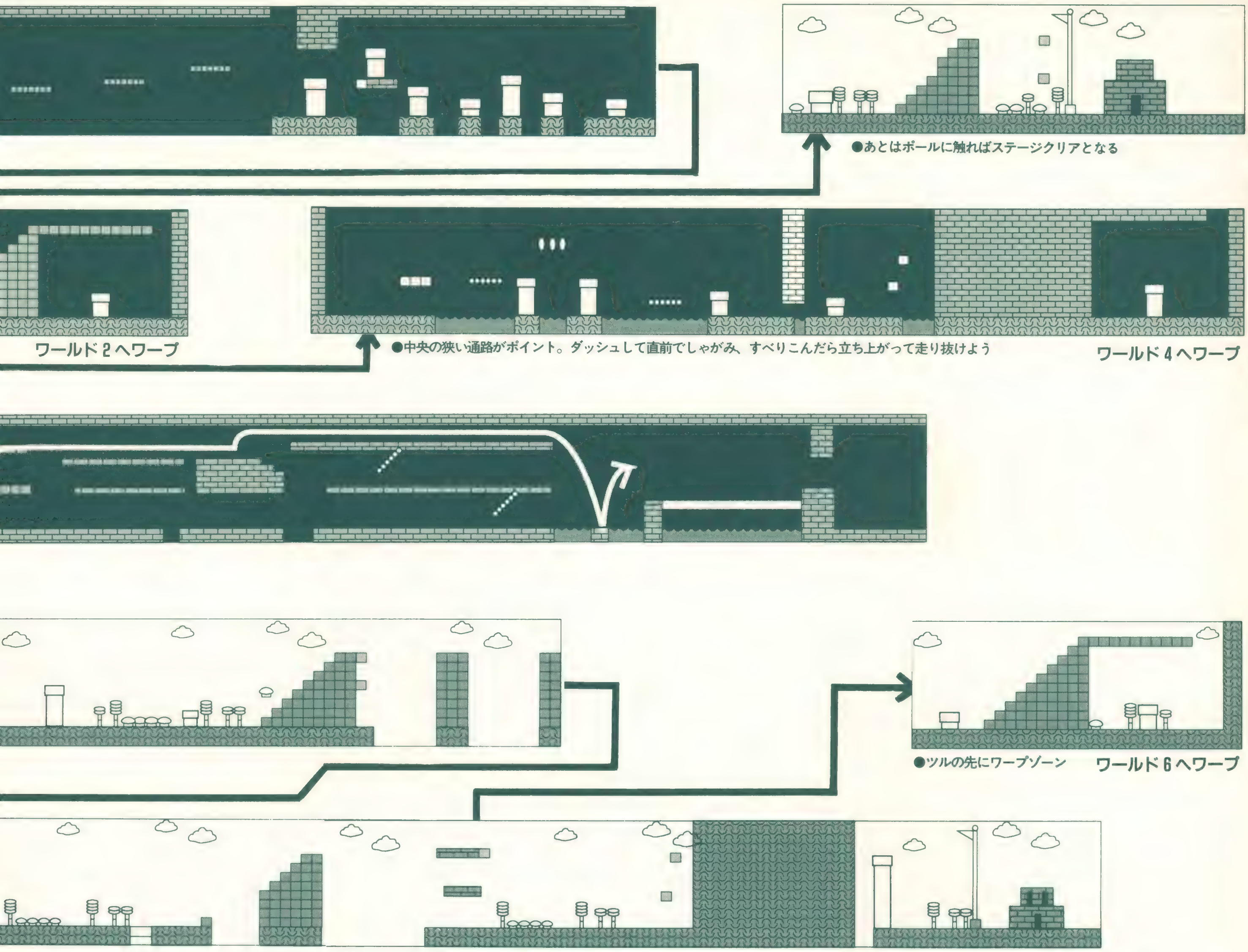
同じくステージクリア時のポールに触れるときのこと。残りタイムの末尾とコイン獲得数の末尾が同じだと花火が上がる。偶数なら6発、奇数なら3発だ。さらにコインの獲得数がゾロ目（11、22など）であり、さらにタイムの末尾を同じ数字に合わせてポールに触れてステージクリアするとIUPとなる。無駄にコインを集めすぎないことも大切なテクニックなのだよ。



←花火を上げるだけならとっても簡単なのだ

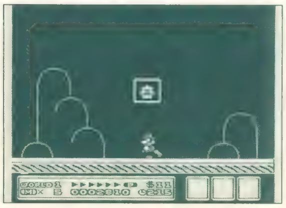


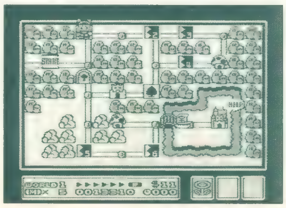
←タイムとコイン数の組み合わせで1UPを狙え



スーパーマリオブラザーズ3 宝船の法則

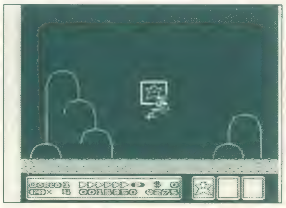
ステージクリア時に、コインをゾロ目（11、22など）にして、なおかつスコアの10ケタの数字を同じ数字に合わせる。すると、画面上にいたブロスが宝船に変身する。これは大量のコインが積んであり、敵キャラも出現しないというウレシイ船なのだ。スコアの10ケタの数字を調整するにはブロックを叩こう。ひとつ叩くと10点が獲得できるのである。


←ワールドによってはできないこともあるんだけどね


←宝船にはコインが満載。楽々と1UPできるはず

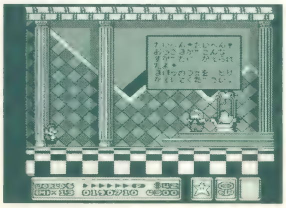
スーパーマリオブラザーズ3 カードをそろえるテク

ステージクリア時に獲得できるカード。これは全力でダッシュし、カードの左下めがけてジャンプすれば確実に星が出る。３つそろえて５ＵＰしよう。


←この角度で全力でジャンプすれば絶対に星が取れるよ

スーパーマリオブラザーズ3 王様のセリフが？

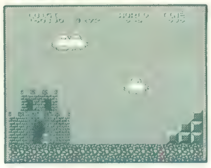
ワールド最後のボスを倒したときの王様のメッセージは、マリオの状態によって変化する。カエル、タヌキ、ハンマーの状態でクリアしてみよう。

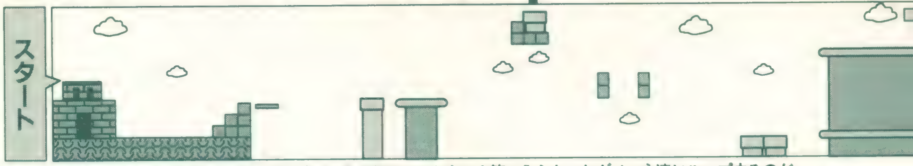

←メッセージが変わるだけで得をするわけじゃないのよ

SUPER MARIO BROS. 2

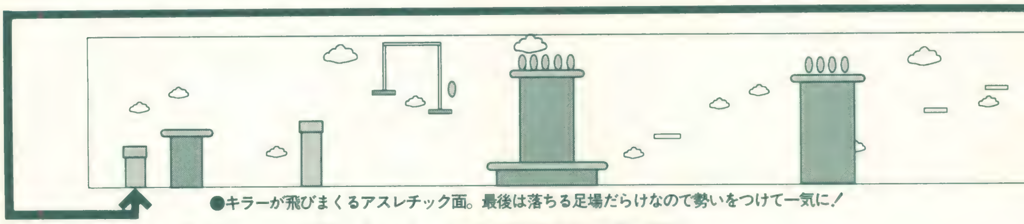
WORLD5-3

アスレチック+ループの罠





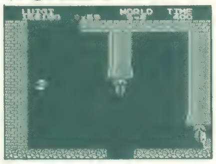
●乗ると動き出す足場で右へ。パタパタの背を利用して上空の土管に入らないとダメ。永遠にループするのだ。

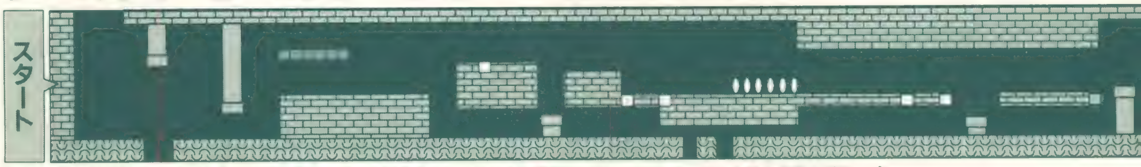


●キラーが飛びまくるアスレチック面。最後は落ちる足場だらけなので勢いをつけて一気に!

WORLD5-2

ワールド7・8へのワープゾーンはここにある

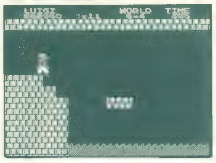


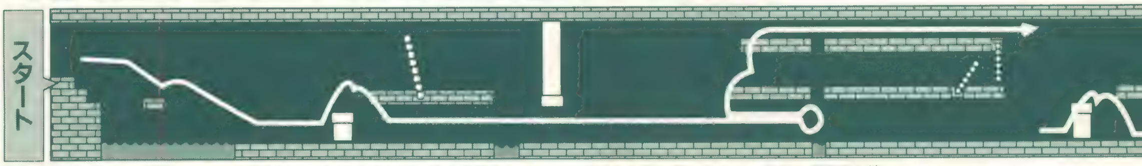


●序盤にパワーアップアイテム多し。下段を進んで上を叩きまくれ。リフトの直前のブロックはツタ。出口を越えて進めばワープ

WORLD6-4

でかいファイヤーバーがうなるループ地獄

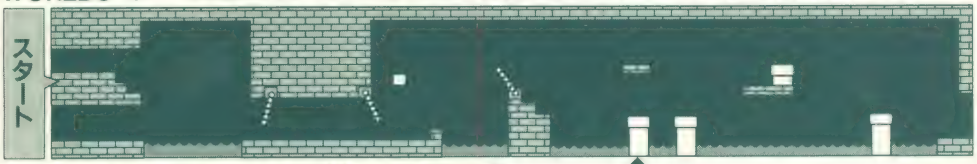




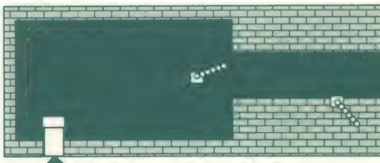
●ここもループ面。上向き土管を越えたらすぐ最上段へ登る必要あり。そして下向き土管の下をくぐり、最後は最下段を抜ける

WORLD8-4

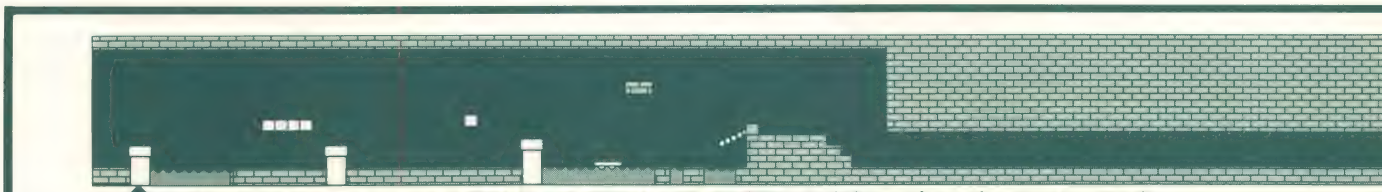
2匹のクッパが待ち受ける時間制限ギリギリの難関



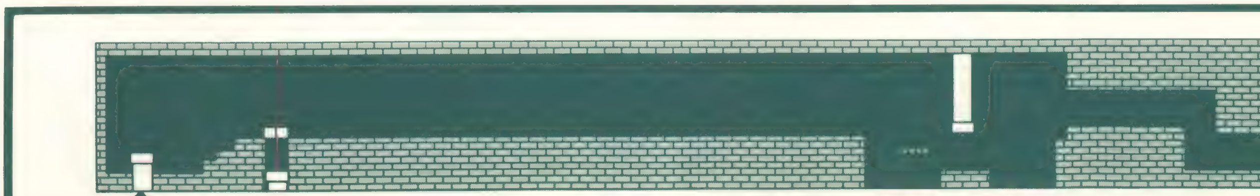
●いったん下段に降りないとジャンプできない。そして最初の土管へ



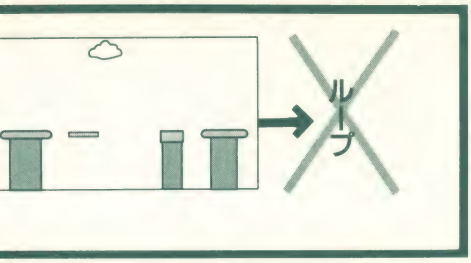
●突然の水のなかへ。迷わず右へ。

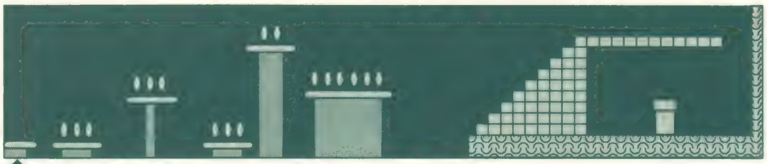


●動く足場から加速をつけて右へジャンプ。通路を右へ走る。最後はカメが下、右の構図のときに加速ジャンプ。スーパーマリオはしゃがむと楽

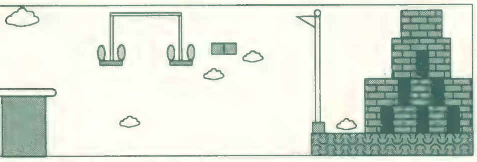


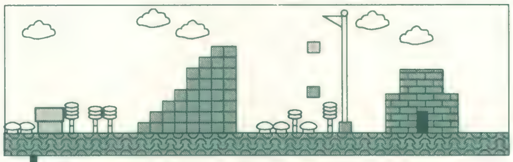
●穴に落ちると出られないから注意。最初のクッパは色違いのニセモノ。その先に本物のクッパが待っている。あと少しだ



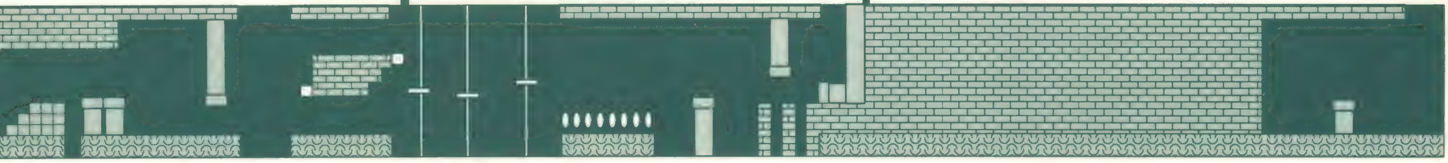


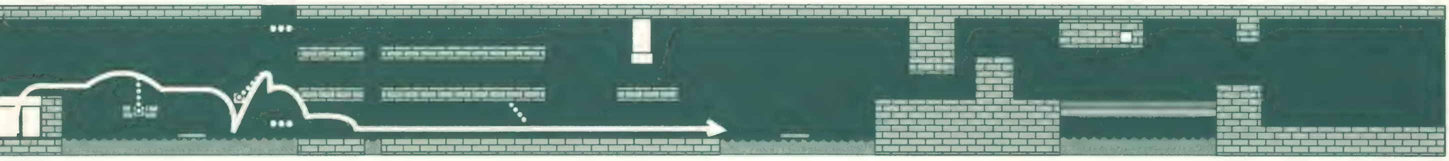
●ツタを登り、右へ進めばワールド8へのワープゾーンだ。最短クリアの必須コース

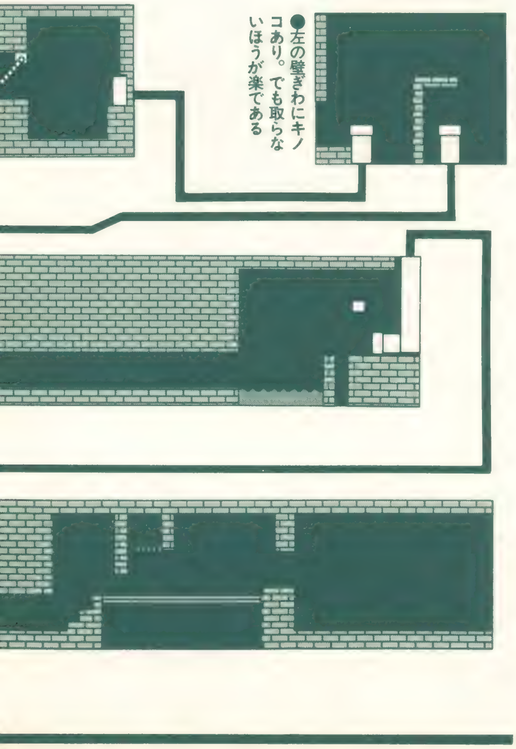




●まともに進めばゴールがある。ポールに触ってクリアだ





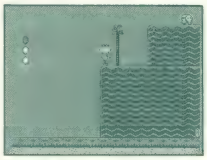


●左の壁ぎわにキノコあり。でも取らないほうが楽である

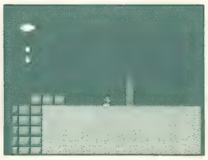
ウラ技 PART 3 特殊アイテム編

スーパーマリオUSA 時計を出すタイミング

一定時間、敵キャラの動きを止めることができる時計。これを出現させるためには、野菜を5つひっこ抜けばいい(はずれ野菜は数えない)。むやみな場所で敵の動きを止めると先に進めなくなるので、場所を選んで時計を出現させるようにしよう。



↑野菜をひっこ抜く。五つの野菜を抜くと、そこには時計が出現する。これで敵の動きが停止するのである



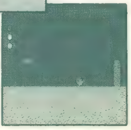
↑ただし、ハズレ野菜を取ってもカウントされないので注意。これは投げるしか意味のないアイテムなのだ

スーパーマリオUSA ハートやスターを出すには?

体力をひとつ回復してくれるハートマークは、敵キャラを倒していくと自動的に出現する。体力が残り少ないときこそ逃げまわらず、敵を倒しまくるのが攻略のポイントとなる。

一定時間無敵になれるスターは、チェリーを5つ取ると画面下から出現する。こちらも、むやみなところで無敵になると先に進めなくなるので、出現させる場所を計算しながらチェリーを取るようにしたい。むやみに集めるだけはダメだ。

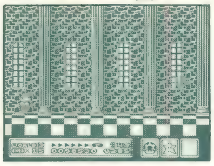
←敵をやっつけまくるとハートが出現。体力が回復するよ



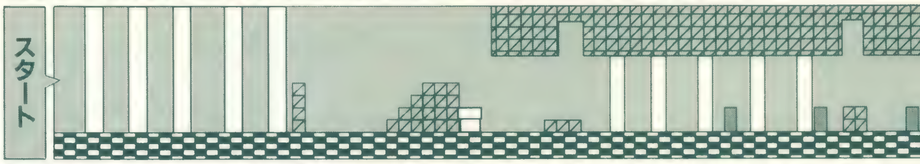
→チェリーを取るとスターが出現。5つ取るだけでいいの

SUPER MARIO BROS. 3

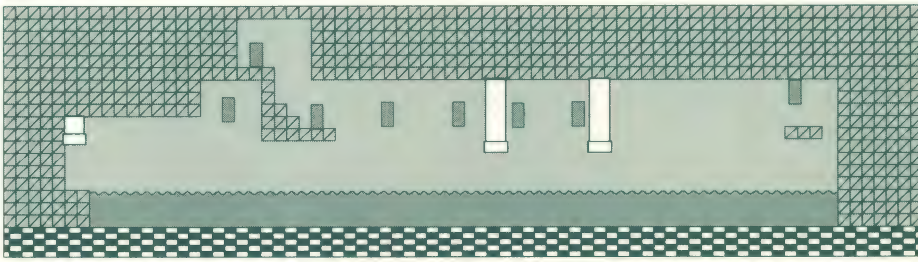
WORLD3-砦1



正しい扉以外は水中にジャボーン、なのだ



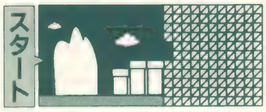
●ドッスンとカロンが行く手を阻む。入るべきはふたつめのドッスンの先ふたつめの扉。ボスはすぐそこだ

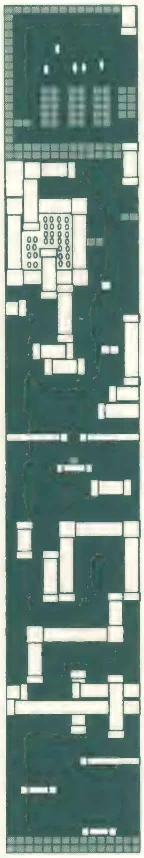


●正しい扉以外に入ると、足場がなくて水中に落ちてしまう。パワーアップアイテムが確実に入手できるけどね

上へ上へと土管ものびる

WORLD7-1

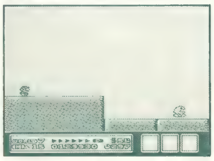


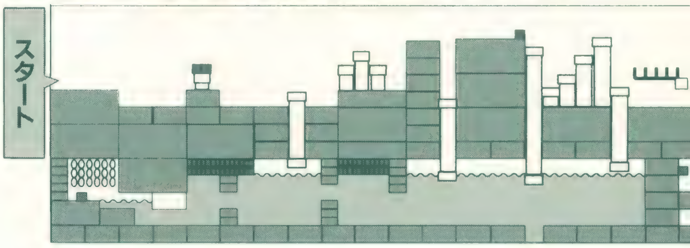


●どの土管がどこにつながっているかに注意。間違った土管に入るととんでもない場所に出てしまう

WORLD7-2

コインが取れれば隠しキノピオ



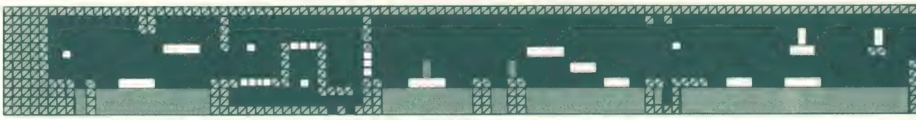


●地上と地下がつながっている。カエルマリオならコインを取りまくれる

WORLD8-砦2

クッパ城直前の砦は大迷路だ

●いくつもの扉がもう1方の通路とつながる。どちらの通路を通ってもいいから、ひたすら右へ進め

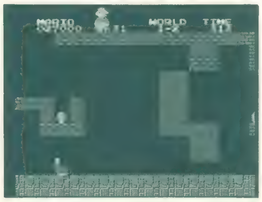


●最終的にはPスイッチを踏み、その効力間だけ出現する隠し扉を抜けるしかない。扉は一番右に出現する

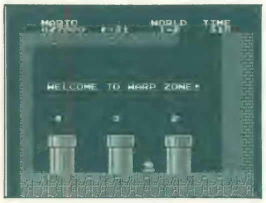
ウラ技 PART 4 隠しマップ&ステージ編

スーパーマリオブラザーズ 1 点数表示部を歩け

画面上部の点数表示部分。ここは点数を表示するためだけにあるのではない。マリオが歩くこともできる、れっきとした通路なのである。とくに1—2を初めとする地下ステージでは、ここは無敵地帯として重宝するはずだ。技術が未熟なうちは、なるべくここを歩くようにしたい。ワープゾーンへの通路にもなっているからね。



←ここを歩く。スーパーマリオなら楽々と登れるはず



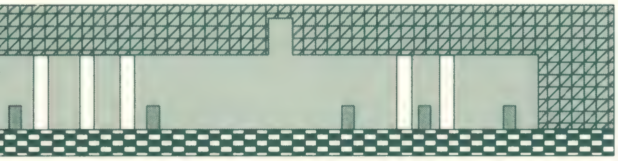
←そのまま右へ進めばワープゾーンがあることも

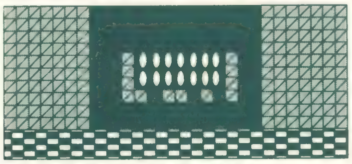
スーパーマリオブラザーズ 2 ポールの先にも?

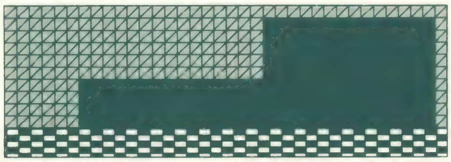
ステージクリアのとき、なるべくポールの上に飛びつくと高得点となる。では、それよりも高くジャンプし、ポールを飛び越えてしまうとどうなるのだろう。ほとんどのステージは行き止まりになっているのだが、3—1などの一部のステージでは、そのまま先に進むことができるのだそこにはワープゾーンが隠されていたりするのだが、あまり嬉しくないかもしれない。

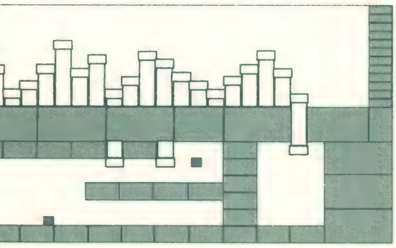
←ポールを越えてジャンプしてみた。ルイージだと簡単

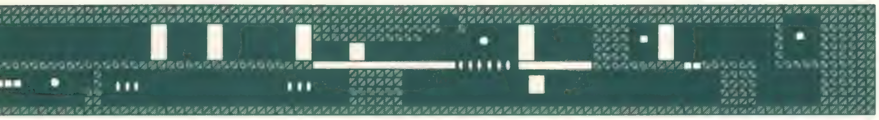
←そのまま右へ進めるステージもある。その先には何が?



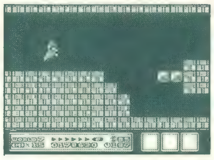

●コインがたくさん取れる場所もある


●ボスの部屋。3回踏めば倒すことができるのだ

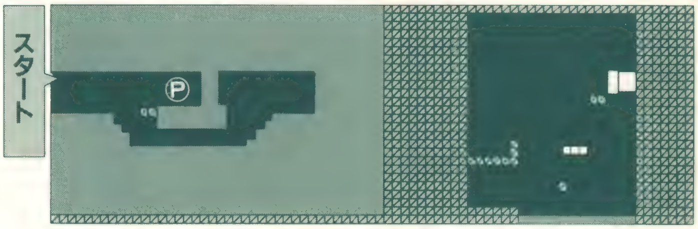




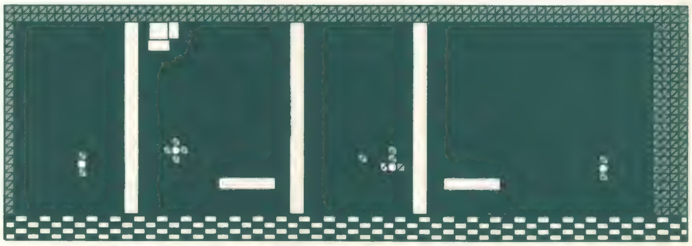
WORLD7-砦1

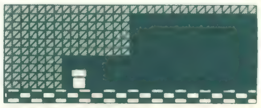


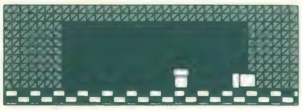
タヌキの着ぐるみ絶対着用の必要あり

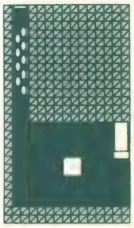


●足場の右のPスイッチを出して踏む。そして出現した扉に飛び込むのが正しい


●タヌキスーツを着ているなら、空を飛んで天井からの土管に飛び込むのである


●ボスは3回踏めばいい

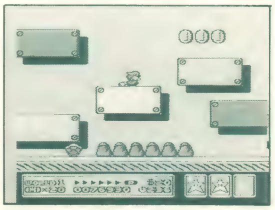

●通路。とくに敵は出現しない

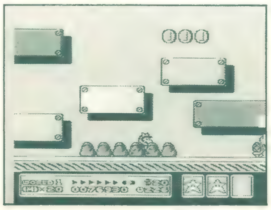

●タヌキスーツだ!

スーパーマリオブラザーズ3

画面には裏がある

ステージの裏に入るという荒技である。どこでもいいから白いブロックがあったら、その上で✚ボタンの下を5秒ほど押し続けてみよう。マリオが白いブロックの裏側に落っこちてしまう。これでステージの裏側に入ることに成功だ。あとはそのままゴールへと向かえば、裏側に入ったままステージがクリアできる。1—3などでは嬉しいプレゼントがもらえるよ。

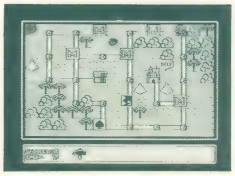

→白いブロックの上でしゃがみましょう。時間がたつと…


←画面の裏に落ちるのだ。そのままクリアしてしまえ

スーパーマリオブラザーズ3

マップの先にもまだマップ

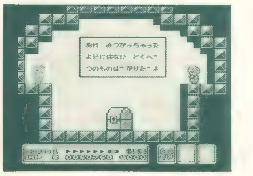
ワールド3。2画面分しかないように見えるマップだが、その右側には隠しマップがあるぞ。画面右上の岩をハンマーで壊すと道が出現するのだ。この先にはとってもいいモノがある。


←ここの岩を壊せば隠しマップが登場する。先に進むとピーチ姫が手紙でヒントを出してくれる

スーパーマリオブラザーズ3

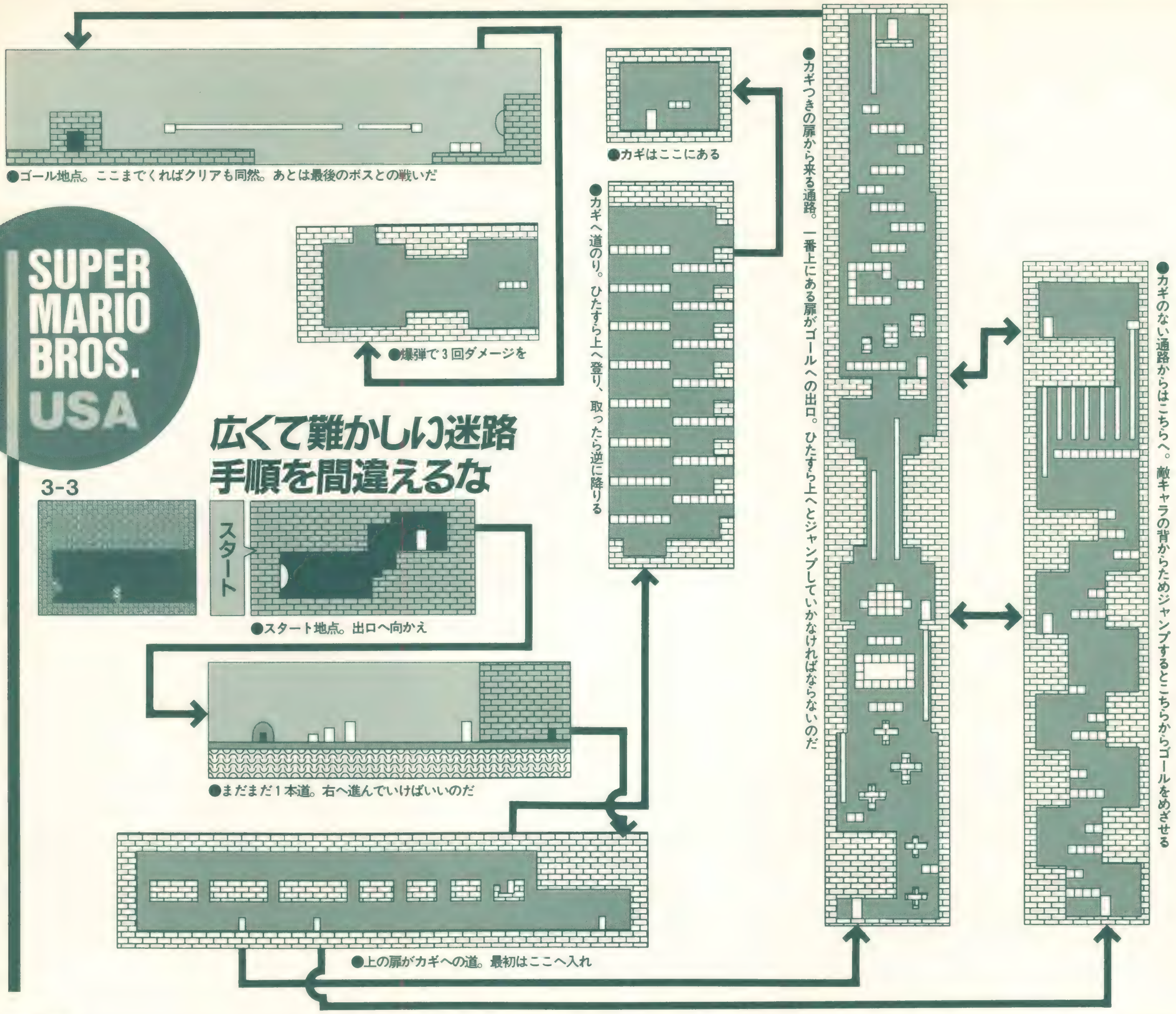
隠しピノキオの家

特定のステージで、取れるかぎりのコインのほぼすべてを取ると隠しキノピオの家が出現。1—2、2—2、3—8、4—2、5—5、6—7、7—2ではコインを集めまくるべし。


←ステージで取れるコインのほぼすべてを取るのはかなり難しい。見えないコインもたくさんある

SUPER MARIO BROS. USA

広くて難かしい迷路 手順を間違えるな



●ゴール地点。ここまでくればクリアも同然。あとは最後のボスとの戦いだ

●爆弾で3回ダメージを

●カギはここにある

●カギへ道のり。ひたすら上へ登り、取ったら逆に降りる

●カギつきの扉から来る通路。一番上にある扉がゴールへの出口。ひたすら上へとジャンプしていかなければならないのだ

●カギのない通路からはこちらへ。敵キャラの背からためジャンプするとこちらからゴールをめざせる

●スタート地点。出口へ向かえ

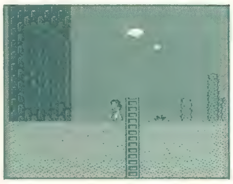
●まだまだ1本道。右へ進んでいけばいいのだ

●上の扉がカギへの道。最初はここへ入れ

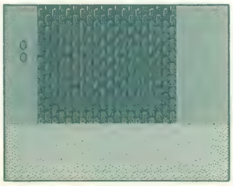
ウラ技 PART 5 隠し通路編

スーパーマリオ USA 流砂の中に道が？

たとえばチャプター6—3。左にドカンと岩の壁がそびえているが、この壁は越えていくことができるのである。地面の流砂に足をつっこんでワザと地面に潜り、岩の下を抜けていくのだ。これでゴール直前へと近道できるというわけ。流砂に潜るテクニックは「3」などでも使える技なので、頭の片隅に記憶しておくと楽だぞ。正直に進めばいいってもんじゃない。



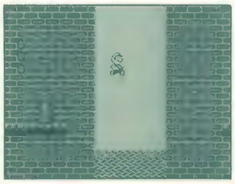
←潜る。そして岩の下を左へと進んでいくのだ。こんなところに近道が



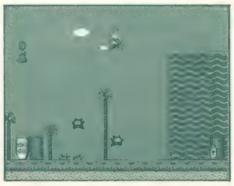
←これでゴールはすぐそこに。マジメに来た奴ぁゴクローさん、と

スーパーマリオ USA キャラによってはさらに近道も！

スロージャンプができるルイージ、空中浮遊ができるピーチ姫。このふたりを使うと、他のキャラにはできないとんでもない近道が可能になるのである。代表的なのは4—3など。塔を登ったり降りたりしなくても、塔から塔へと一気にジャンプで渡ることが可能だったりする。3—2なども同様だ。また、ルイージの驚異的ジャンプ力を利用して、他の3キャラでは届かない位置まで、ためジャンプするのも近道のテクニック。いたるところでできる。



←こんなところを一気にジャンプしてしまう。マリオやキノピオには無理

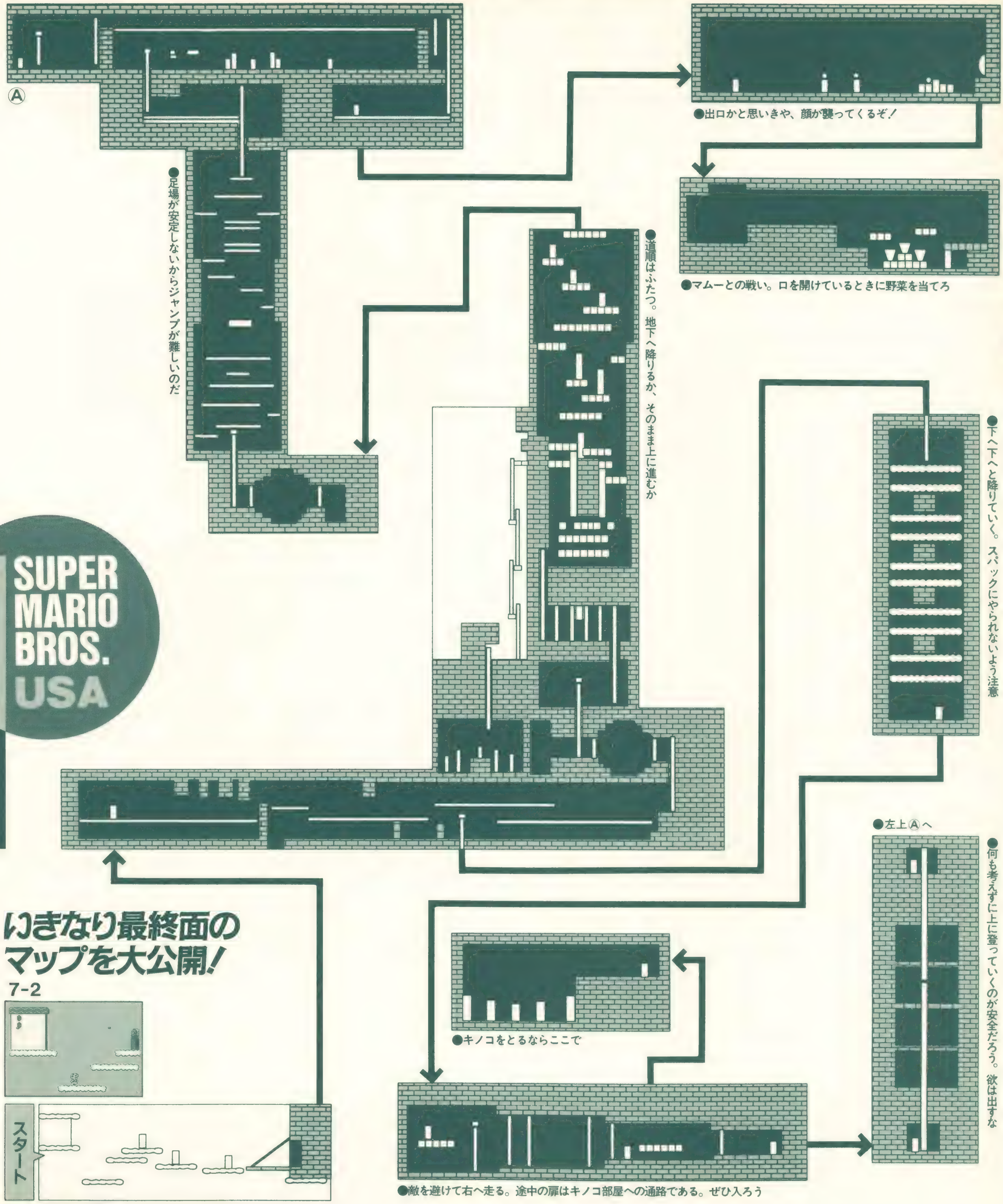


→敵キャラの上でためジャンプ。これで驚異的な高さまで到達できる

SUPER MARIO BROS. USA

いきなり最終面のマップを大公開!

7-2



●足場が安定しないからジャンプが難しいのだ

●出口かと思いきや、顔が襲ってくるぞ!

●マムーとの戦い。口を開けているときに野菜を当てろ

●道順はふたつ。地下へ降りるか、そのまま上に進むか

●下へ下へと降りていく。スパックにやられないよう注意

●左上Ⓐへ

●何も考えずに上に登っていくのが安全だろう。欲は出すな

●キノコをとるならここで

●敵を避けて右へ走る。途中の扉はキノコ部屋への通路である。ぜひ入ろう

●まず上の段に乗ってから右へジャンプするとよい

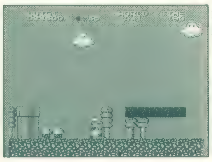
ウラ技 PART 6

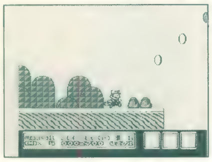
アクションテクニック編

どのゲームでも大切なのが、Xボタンダッシュである

ジャンプ力を上げていく

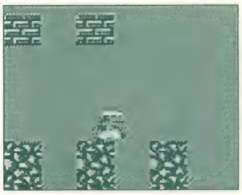
ファミコン版のBボタンに相当するXボタンは、常に押しっぱなしにしてプレイするのがマリオの常識。なにしろ常にダッシュで移動するのが基本なのである。マリオは自分の移動速度に比例してジャンプ力が高まっていくので、常にダッシュしておいて、ジャンプ力を最高にしておくのことが大切なのだ。特に『2』ではダッシュジャンプを駆使しなければクリアできない場面が多いし、『3』でも飛行するためにもダッシュする必要あり。


←いつでもダッシュ。じゃないとジャンプ力が足りなくなるからね


←ダッシュしてPマークを点灯させないと飛べやしない

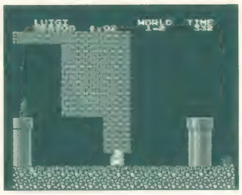
穴をすり抜ける

ダッシュしていれば、1キャラ分の穴はそのまま走り抜けることが可能だ。落ちることを恐れてむやみにジャンプしなくてもいいのだよ。このテクニックを知らないと突破できない場面あるぞ。


←走っていればこんな穴、落ちることなく通過できる。最初は怖いけど大丈夫さ

いきおいをつける

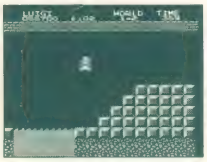
ダッシュでいきおいをつけて、そのまま滑る。そんなテクニックも大切だ。スーパーマリオの状態で、狭い通路を抜けるときなど、ダッシュでいきおいをつけ、直前でしゃがむことで突破するしかないのである。

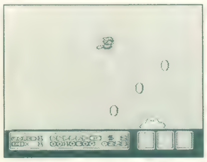

←いきおいさえつければしゃがんだまま狭い場所を通過できるのだ

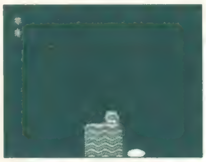
しゃがんだままジャンプ&飛行ができる

スーパーマリオになってしまうと、体が大きくなった分、敵の攻撃を受けやすくなるという欠点が生まれる。チビマリオのときは平気だった上半身に向かっての攻撃も、いちいちしゃがんでよけなければならなくなるのだ。

しかし、地面に接しているときしかしゃがめないわけじゃない。上記のようにダッシュしてからしゃがみ、すばやくジャンプすれば、しゃがんだ状態のまま跳ぶことも可能。『3』でもダッシュして、飛び上がる直前でしゃがんでから飛行を始めれば体を小さくまるめたまま飛ぶことができ、より安全な飛行が可能となる。


↑しゃがんだままジャンプ。あんまし可愛くないな

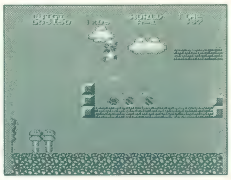

↑しゃがんだまま飛行。狭い場所に進入できるよ

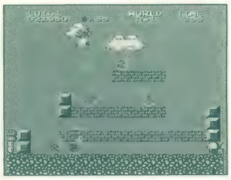

↑『USA』ではしゃがみジャンプはハイジャンプの意

踏むときはBボタンを押しておく

敵キャラを踏むときは、常にBボタン（ファミコン版ならAボタン）を押しておくのが基本。こうしておくと、敵を踏んだ後、より大きく飛び上がることができるのだ。とくに『3』ではこのテクニックを知らないと無限増殖ができないのでぜひマスターしよう。ただし『1』ではまったく意味のない行為となる。

『1』では意味がない

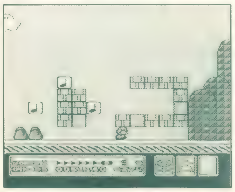

→『2』での比較。普通に踏むとこのくらいしか跳ねないけど……

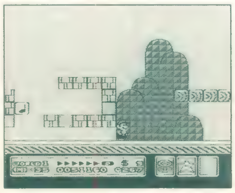

←ジャンプボタンを押しておけばこのくらいまで跳べる。違いがわかる？

すり抜けテクニック Part①

しゃがんだ状態で1キャラ分のスペースにもぐり込み、そこで立ち上がると、マリオはすーっと右へ向かって滑っていく。このように、通常では入れない位置にマリオが入ると、強制的に右へ押し出されるという特性があるのである。これを利用して、さまざまな場所をすり抜けていくテクニックが発見されている。

たとえば『3』で、部屋の右端にある狭い場所にしゃがんだマリオを飛び込ませて、その場で立ち上がる。するとマリオはすーっと右へすべっていき、壁のなかをどんどん進んでとなりの部屋まで行くことができるのだ。このテクニックを使うと近道もできる反面、ハマリとなって動けなくなることもあるけれど。

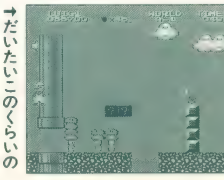

←こういうところにしゃがんだまま進入。そして立ち上がってみると……

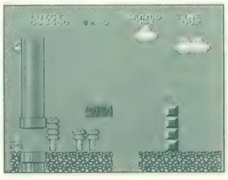

←つつーっと右へ滑っていく。これを利用したテクニックなのだ

すり抜けテクニック Part②

マリオ『1』や『2』で有名なテクニックに、通常では考えられない部分に入ってしまうバグ技があった。たとえばドカンを左から右へとすり抜けてしまうというバグである。

下向きの土管の左にキャラひとりがギリギリ通過できるくらいの空間を残すようにして画面の右にスクロールさせ、いったん左に戻り、その空間にしゃがんだ状態で飛び込むのである。うまくいくとマリオは土管のなかにハマリ、つつーっと土管を右にすり抜けていくのである。ほかにも色々なところに、しゃがんだままぶつかるとすり抜けてしまう場所があり、なかにはそのままバグってしまうこともあった。これらのバグはすべて残っているのだろうか？


→だいたいこのくらいの空間を作り、そこでしゃがみジャンプするのだ


←するとあら不思議。土管の中をマリオが滑っていくのである

TEKUDOHJYOH

Super テク道場

世に格闘ゲームブームが広がっている今、ついに任天堂が腰を上げた！ ジョイメカファイトの登場である。スムーズに動きまわるキャラ、練りこまれたシステムなど、極めるにふさわしい1本であるといえよう。そこで、今回は対戦で勝つことを目標に攻略を進めていこう。

FC
任天堂
発売中
4500円（税込み）
4M

ジョイメカファイト

必殺技の特徴と使いどころをマスターしよう!!

コマンド入力の系統を把握しろ！

スペシャルモードをクリアすると、対戦モードで使えるキャラは36体。必殺技の出し方を全キャラ分覚えるのは不可能に近い。しかし、コマンド入力方法が系列立てられていることを知っておけば、出し方をよく知らなくても十分に戦えるのだ。

系列は主に4つ。種類については下を見て欲しい。闘いが始まったら、相手の様子をうかがいながら4つのコマンドを試してみるといい。何かしらの技が出るはずだ。出たら、通常の技に必殺技をおり混ぜながら闘っていくだけ。初めて使うキャラであっても十分に闘えるはずだ。闘いを積むにつれて必殺技の出し方など不要になるだろう。

●A・Bボタン同時押し
コンナンイラヘン・ヘッドバッド
ドロロンパ・クルグルスロー

●ボタン連射
レンダパンチ・ジオクラッシュ
ハチャメチャ・ビートドリル

●下や左のあとボタン
ローリングスカ・アタックツー
タメパンチ・ニーアタック

●✚を回した後ボタン
スライティング・ファイヤーボール
スラッシュアタック・リニアアッパー

必殺技を組み合わせて戦え！

必殺技を組み合わせて攻撃パターンを作ると、闘いを有利に進められる。中でも有効なのは、近づいて投げるパターンと、飛び道具と対空技を組み合わせたもの。これを参考に自分のキャラに合わせてパターンを作ってみよう。

←高速で動ける技を中心にパターンを作るといい

●サスケの連続攻撃
スライディング
↓ 近づいて
トモエナゲ

●ネオの連続攻撃
ウェーブショット
↓ 相手が飛んできたら
ネオカイテンアッパー

対空技を使いこなせ！

相手はジャンプキックを多用して攻撃してくる。相手のジャンプキックを封じれば有利に闘えることは間違いない。そのためには、ジャンプキックを返せる対空技をしっかりとマスターしておくことが大事だ。たいてい、各キャラは対空技となる必殺技をひとつは持っている。自分が使うキャラのどの必殺技が対空技なのか、コンピュータを相手にしっかりと確認しておくこと。

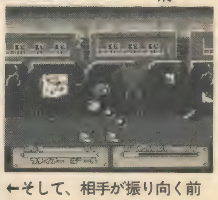
↑シェンロンのゲンリュウケンなど、対空技はA・Bボタン同時押しで出る必殺技に多い

●主な対空技
ファイアーフレア・ネオカイテンアッパー
ダッシュアッパー・リバースキック

フェイントで相手を欺け！

人間はコンピュータにくらべて、瞬時の判断ができない。COMを相手にしたときには使えない闘い方でも、人間相手なら十分役にたつ。例えば、必殺技を出して敵の後ろに高速移動し、近づいて投げる戦法などである。COMなら反撃してくるが、人間相手なら返されることはまずない。COMには効かない思いきった奇襲をフェイントとして攻撃パターンに加えておくといいだろう。

↓←ホノオを使ったフェイントの一例。まずファイアーボールで相手を飛び越し、背後を取ろう


←そして、相手が振り向く前に近づいて投げてしまうのだ

©1993 Nintendo

四天王+2　完全ハメパターン攻略法 (対COM)

全36体のロボットを使うには、１Ｐクエストのスペシャルモードをクリアしなければならない。全部のロボットを使いたいけれど、クリアーできないというキミのために強敵６体の簡単撃破パターンを紹介しよう。

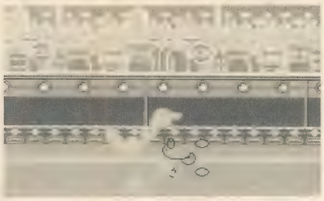
ダチョーン　●使用キャラ ホノオ・スカポン

●攻撃しまくって反撃を許すな！

使うキャラはホノオかスカポンのどちらでもオーケー。ダチョーンはあまり攻撃してこないので、必殺技を使ってガンガン攻めよう。ホノオはファイアーボールかファイアーフレア、スカポンはローリングスカで攻めること。

↑ワイルドダッシュしてきたらフレアで止めろ

↑ジャンプはファイアーボールで叩き落とせる

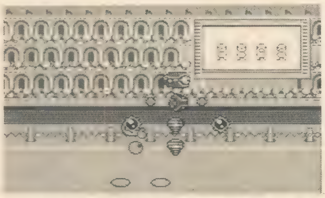


↑スカポンならダッシュはスカで止められる

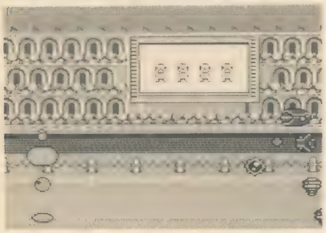
ガーボーグ　●使用キャラ スカポン

●必殺技の後のすきをつけ！

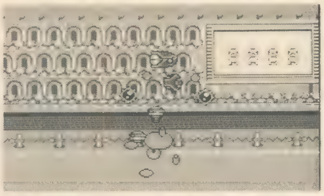
闘いが始まったら後ろに下がり続ける。そしてメタトルネードを出してくるのを待ち、出したあとのすきをついてローリングスカをおみまいしてやれ。ヒットしたら、再び後ろに下がること。以下、この繰りかえしで楽に勝てる。



↑トルネードはひたすらガードして耐えよう



↑相手を無視して、後ろに下がり続けること

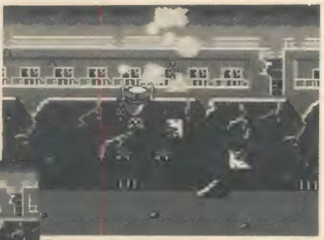


↑スカを出すタイミングは落ちてきた瞬間だ

シエンロン　●使用キャラ ネオ

●ネオカイテンアッパーで攻めまくれ！

使う必殺技はネオカイテンアッパーのみ。むやみに攻撃すると、強力なゲンリュウケンにやられてしまう。敵の攻撃をひたすら耐えて、ジャンプしてきた瞬間をねらって必殺技を出せ。ヤケツクイキは、威力は強いが射程距離が短い。相手との距離を十分取っておけばまったく問題はない。



↑ネオカイテンアッパーは、相手を十分に引き付けて撃たないと命中しない

←途中でガードをやめないようにしよう

ラー　●使用キャラ スカポン

●ローリングスカを連発するだけで倒せる！

倒すには、ひたすらローリングスカを出し続けるだけ。連続して出すコツは、ローリングスカを出した時点でボタンを相手の逆方向に押しておくことだ。飛んでいる最中に次の技のタメができるので、連続スカが可能になる。着地した瞬間に必殺技を出せば､相手に反撃する余裕を与えない。

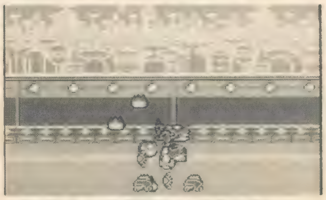
↑ローリングスカをガードされてもかまわない。連続して出すことが重要だ

←間合いが広いときはトンデケーを撃て

ホウオウ　●使用キャラ ホノオ

●ホウオウキャノンをかわして攻撃しろ！

ホウオウキャノンを撃ったら、すぐにファイアーボールを出せばいい。遅れるとアッパーで返されるので、ファイヤーボールをいつでも出せるようにしておくこと。クラッシュを連発してきたら､ガードしてキャノンを待とう。



↑敵が起き上がる瞬間にフレアを出すといい

↑ファイアーボールなら弾を飛び越えられる

↑アッパーが待っているのでジャンプはするな

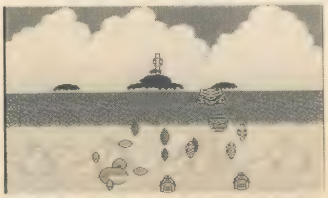
レジェンド　●使用キャラ スカポン

●ニークラッシュをスカで打ち破れ！

ボタンを後ろに押して、いつでもローリングスカが出せるようにしておく。相手がニークラッシュを出したらすぐにスカを出せ。スカとニークラッシュではスカの方が強いので、打ち勝つことができる。後はこの繰り返しだ。

↑ジャンプしたときもスカを当てるチャンスだ

↑ぎりぎりまで引き付けてからスカを当てること



↑返されてしまうので、むやみにスカを出すな

頂上キャラ8人の対戦極意を完全伝授するぞ!!

バランスのとれたキャラクター！

ガラック　●対空技 リバースキック

●基本戦法

必殺技に飛び道具がないので、間合いを縮めて接近戦に持ちこむこと。敵との距離が開いてしまったときは、近寄ることを第一に考えよう。必殺技は接近戦で効力を発揮するものがほとんど。自分の得意な間合いに入って、必殺技を連発するのがベストといえる。

●必殺技はこう使え

まずは対空技であるリバースキックから解説しよう。長時間キック状態が続くので、空振りの危険性がないのが利点。ただし、一度出してしまうと自由に動くことができず、あっさり反撃されやすい。ジャンプしてきた敵を撃墜するときだけ使うようにしよう。

敵との間合いが離れてしまったときはガラックアタックを出すといい。瞬時にして相手のふところに飛び込むことができる。敵が飛び道具を出したときが技を出す絶好のチャンス。

必殺技の中でも、シャカシャカキックから投げへと続く連続攻撃が強い。シャカシャカキックを出して、敵がガードしたら投げてしまえばいい。ヒットしたら続けて出すと効果的だ。

●必勝戦法 シャカシャカなげはめ

↑シャカシャカキックはこの間合いで出せ

↑キックが終わったらすぐに放り投げること

間合いが離れた闘いを得意としている！

ゴーストン　●対空技 ボルキャノン

●基本戦法

遠くまで届く通常攻撃を駆使して、敵を近づけないように闘うこと。できるだけ相手を遠くに追いやり、エネルギーボールを連発する戦法がいい。

遠くに攻撃できる分、近距離戦は弱い。技を出した後のすきが大きいからだ。相手を近づけないようにするには、射程距離が長いキックを使う。キックは前方を広範囲に攻撃できるので、メインで使うことになるだろう。逃げの体制でいることが勝つためのヒケツだ。

●必殺技はこう使え！

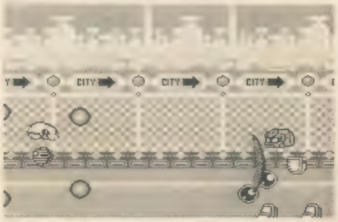
敵との距離で必殺技を使い分けると闘いが楽になる。遠いときは、ソウルショットを後ろに下がりながら出して、敵を近づけないようにしよう。

中距離のときはソウルショットと対空技のボルキャノンを組み合わせる。ソウルショットを撃って、ジャンプしてきたらキャノンで叩き落とせ。

近寄られたら、スカルダンスでつっこんでしまおう。敵を突っ切って向こうの端に行くことができるからだ。

●必勝戦法

▼相手が遠くにいるとき



↑少しでも間合いが離れたら、すぐに撃とう

▼近づかれたら

↑近距離で出せば、相手はまずよけられない

投げの間合いが広い！

サスケ　●対空技 クウチュウナゲ

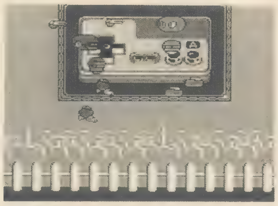
●基本戦法

他のロボットよりも投げの間合いが広いのが強み。常に接近して、必殺技の後のすきに投げてしまえ。パンチの射程が長く、威力も強いのでパンチを主体にした攻撃を展開していくといい。

●必殺技はこう使え！

スライディングから投げへと続く連続攻撃は超強力。少しでも間合いが開いたらすぐに狙っていこう。敵がジャンプしてきたらクウチュウナゲ。通常の投げと同様、間合いはかなり広い。

↑相手がジャンプしたらすぐにジャンプしろ



←ガードしたままボタンを連打すれば、安全に投げられる

●必勝戦法 スライディングなげはめ

↑スライディングの移動距離はかなり長い

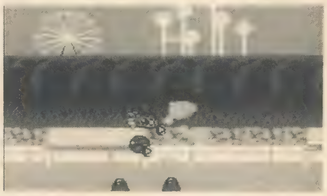
↑敵に投げ返されてしまうことはほとんどない

実はこいつが最強!?

シェンロン　●対空技 ゲンリュウケン

●基本戦法

パンチやキックは月並みだが、必殺技は強力。必殺技を連発して攻めまくること。ヤケツクイキとゲンリュウケンを中心に技を組み立てると、相手はなす術がなくなる。ヤケツクイキが届くぎりぎりの所で闘いを進めていこう。



↑攻撃範囲が広いので、バリヤの役目も果たす

●必殺技はこう使え！

ヤケツクイキは、届く距離は短いが前方の上下に大きくひろがる。相手が飛び越えてくるのはかなり難しいので、反撃を恐れずに連射しまくろう。また、他の飛び道具と異なり、ガードされても消えずに飛んでいく。近距離で当てれば、ガードの上から何度も体力を減らしてくれるおいしい技だ。

ヒットすれば必ず相手を転ばせられる点が、カイテンリュウコシュウの魅力。転ばせて、相手が起きあがるときにヤケツクイキ当てる、といった連続攻撃ができる。出しやすく、すきも小さいのでどんどん使おう。

●必勝戦法

シェンロン得意の攻撃パターンがある。まずヤケツクイキを出す。もし、敵が上手に飛び越えてきたらゲンリュウケンで撃ち落とせ。ただこれだけで勝てるぞ。ただし、必殺技は2つとも出しにくい。いつでも出せるように、しっかりと修業をしておくこと。

↑地上にいる敵に不意をついて使ってもいいぞ

必殺技が出しやすい！

ダチョーン　●対空技 クルリンパ

●基本戦法

中距離戦、接近戦が得意なので、常に敵の近くで闘うことを心掛けよう。強パンチは、すきが少なくリーチが長い。接近戦に持ちこんだら、強パンチとキックを中心に攻めていくとベストだ。ジャンプキックやパンチは、他のロボットと比べて当てにくく、すきが大きいため使わない方が無難。

●必殺技はこう使え！

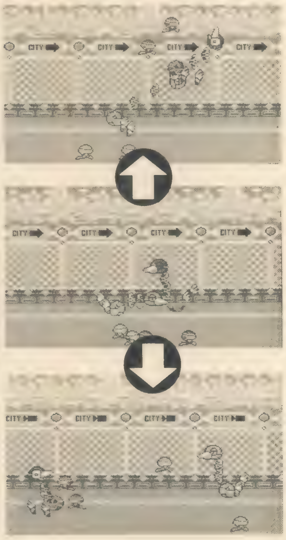
相手との距離が離れてしまったら、高速移動できるワイルドダッシュで攻撃する。攻撃よりも間合いを詰めるときに使える技だ。クルリンパはジャンプしてきた敵だけに使うこと。攻撃距離が短いので、地上の敵には不向きだ。

←クルリンパは対空兵器として威力を発揮する。地上の敵には通用しない

●必勝戦法

ワイルドダッシュで敵のふところに飛び込み、サバンナスローで投げろ。投げられなかったら、すぐにアフリカンスラッシュを出すとヒットしやすい。

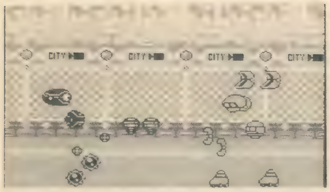
これがダチョーンの完全必勝パターン



破壊力のある技を持っている！

ガーボーグ　●対空技 メタトルネード

●基本戦法



↑アームウォークは頭と足もと以外無敵になる

圧倒的なパワーを持つロボットなので、反撃を恐れずに攻めまくるといい。移動速度の遅さをカバーするために、メタトルネードを使え。相手プレイヤーの目を欺くことも可能だ。通常攻撃メインで闘っても十分対抗できる。

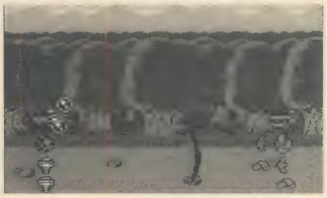
●必殺技はこう使え！

↑リフトスローは間合いが広い。強引に投げろ

敵が飛び道具を撃ったら、メタトルネードを出せ。技が出ている間は無敵なので、弾をすり抜けて相手を攻撃できるのだ。また、先にハンマーウェーブを撃って、メタトルネードで追いかける戦法も有効。アームウォークも飛び道具をすり抜けられる。

●必勝戦法

相手が離れているときは

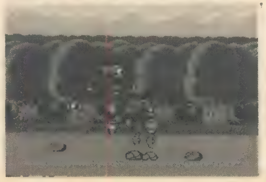


↑ハンマーウェーブで相手の出方を見よう

相手が倒れているときは

←歩くより速いアームウォークで接近して、リフトスローに持って行こう

相手が飛んできたら



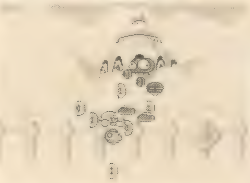
←メタトルネードは、着地した瞬間にコマンドを入力すれば続けて出せる

すきのない強さ！

ラー　●対空技 ガッシャ

●基本戦法

必殺技は強力だが、すきも大きい。通常のパンチやキックを主体に闘い、相手がジャンプしたときなどのすきをねらって必殺技を出すようにしよう。



←ジャンプしてきた敵はガッシャ。地上の敵に使っても効果が期待できる

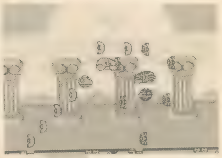
●必殺技はこう使え！

倒れている敵に対してはグルグル。離れている場合は、ビョーンで突っ込んでウリャウリャに持っていこう。また、敵がダッシュしているときに、Aボタンを連打しておくといい。相手と接触してからグルグルを出せる。ガッシャは対地用としても使える技だ。

●必勝戦法

隠れ技　ダッシュガッシャで攻めまくれ

⬅・⬇・➡と入力してからAとBボタンを同時に押すと、ガッシャを出しながら高速移動することができる。



↓地上戦に強いダッシュガッシャ。コマンドはタイガーのダッシュアッパーと同じだ

↑倒れている敵に向かってビョーン。起き上がりざまに攻撃を加えられる

攻撃力ナンバー1

ホウオウ　●対空技 ホウオウアッパー

●基本戦法

ホウオウブレイクの間合いが広いので接近戦に強い。必殺技はどれも強力ですきがないので、必殺技をメインにして闘おう。敵との距離を開けて、ホウオウキャノン中心に闘ってもいい。

●必殺技はこう使え！

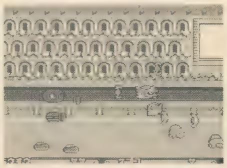
ホウオウキャノンで敵を牽制し、ジャンプしてきたらホウオウアッパーで撃退しろ。倒れている敵には、足払いかホウオウブレイクで攻めたてよう。

←ホウオウアッパーの射程距離は短いので、ひきつけて出すこと

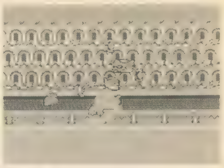
●必勝戦法 ホウオウクラッシュ2連発

飛び道具に当たらない便利な技、ホウオウクラッシュを2発続けて出す方法がある。普通にホウオウクラッシュを出して、着地した瞬間にもう1度Aボタンを押せばいいのだ。その後でホウオウブレイクを出すとより効果的だ。

↑まず1発目。ホウオウクラッシュのため時間は1秒位でいい



↑ボタンはそのままで、着地した瞬間にAボタンを押そう



↑2発当たれば、合計で40ポイントのダメージを与えられる

■なつかしの道場やぶりも大歓迎だ！

キミが編み出した攻略法や役コマも募集しているぞ!!

オレたちふたりは最強のゲーマーと自負している。でも、世の中は広い。キミたちの中には、もっと凄い腕前の持ち主もいるだろう。そんな天性のゲーマーたちよ！　スパテクに攻略法や役立ちコマンドを送ってくれ!!

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

連載第4回

DARK ELF STORY

異貌伝(いぼうでん)

作・手塚一郎
絵・田口順子

第四章

CAPTURED

1

視覚以外の、すべての感覚を奪われた映像が、ただゆっくりと流れてゆく。

叫ぶことも、あるいは抗うことさえも、そこでは許されない。無慈悲な行為と光景とを一方的に突きつけられるだけ。

目を《閉じ》れば、それは終わる。

《視る》ことを拒絶するならば、そこから離れられるとわかっていた。

できない。

できるわけもない。

醒めてしまった夢は、もう見ることができなくなってしまうのだから。

寂しげに流れる映像。

闇。

暗天。

無数の星。

恐ろしい顔。

遠くに灯り。

それが、大きくなる。

粗末な家々が建ち並んでいる。

村？

貧しい村だ。

男たちが現れる。

女たちも、顔を覗かせる。

どこにも笑顔は見られなかった。

村のはずれへ。

粗末な小屋。

使われなくなった納屋を想起させる。

戸口に提げられたランプの暗い灯りが、狭い部屋の中を満たしているだけ。

柱に縄でくくりつけられたのは、わかった。だが、それ以外にどのようなやりとりが行われたのかまではわからない。

“俺”の視線は、床に落ちている。

しばらく、そのままだった。

それが弾かれたように持ち上がる。

正面——戸口に、ひとりの男が立っていた。火傷のためか、顔が醜くただれている。

男が、ゆっくりと近づいてくる。

その動作は、怖くない。

恐ろしいのは、男の浮かべている笑み。

残酷な、と呼ぶには生ぬるい。

強烈な敵意、あるいは殺意。そういったものが、男の笑みから感じられる。

噴出する感情を抑えようとして、無理に笑顔を作っているとしか思えない。

立ち止まった。

戸口の灯りがさえぎられる。

“俺”は、男の影に飲みこまれる。

何かを言っているが、声は届いてこない。

それが余計に恐ろしい。

男が、腰から短剣を抜き放つ。

よく手入れされた、美しい刀身。

曇りひとつないその刃は、触れたものを傷つけずにはいられない。

短剣が、静かに迫ってくる。

周囲が、次第に氷の色彩を帯びてゆく。

それは恐怖を表す色。

映像が、かすかに震えている。

痛みを感じることはなかった。

しかし、斬られたことはわかる。

男が、短剣を引く。見せびらかすようにして、目の前で小さく振った。

刃が濡れていた。

べったりと血がついている。

その血が、刀身を伝わって、床に滴り落ちた。男の足元に、赤い染みが広がる。

つぎの瞬間——

目の前が、真紅に染まった。

怒りの色。

“俺”の視線は、短剣から床に転じられていた。滴り落ちた、血。血。血。

やめろっ！

と俺は叫んだ。

しかし、その声が届くわけもない。

それは、わかっている。

わかっているから、祈った。

視界に、赤い飛沫が飛びこんできた。

祈りが届かなかったのだ。

“俺”は、ゆっくりと顔を上げる。

顔が醜くただれている男が、苦悶の表情を浮かべていた。だらしなく開いた口からは、多量の血が流れている。

男は、自分の喉を斬り裂いていた。

しりもちをつく。

血にまみれた喉を垂直に立て、吠えるようなしぐさをする。

断末魔の悲鳴？

そして、男は床に崩れ落ちると、ぴくりとも動かなくなった。

俺は衝撃を受けた。

男が絶命したことに、ではない。

その、血に濡れた屍体が、薄く白んだことに対して、である。

白は歓喜の色。

——そこで目が醒めた。

2

最初に気づいたのは、塊波だった。

立ち止まり、

「聞こえる」

と短く言う。

睨んでいるのは、前方。

かすかな風に乗ってきたのは、先刻、自分が大地に聴かせてやったのと同じ音。

ほかのふたりの耳も、今ではそれを捉えている。蹄の音——人間がくるのか？

遠くの闇に、小さな灯りが見えた。

ひとつではない。

六つ……いや、七つ。

灯りを持っていない者もいるだろう。

彼らの数は、まだわからない。

「逃げるか？」

問うたのは睡羽。

「逃げる……なぜ、逃げなければならない」

睡羽を振り返らずに、塊波が呟く。

その真意を、睡羽は計りかねた。

だから、

「あれは、恐らく人間どもだ」

と言ったのだ。

それでも、髪をうしろで束ねたエルフは動じない。不敵に笑うだけ。

「ああ、人間でなければ困る、それも森を襲ったやつらでなければ、な」

睡羽は、一瞬だけ前方に視線を転じる。

灯りが先刻よりも大きく見えた。
残された時間は短い。
「やつらが欲しがっているのは、女だ」
塊波は無言だった。
「男のエルフは無用だと……あいつらは、男は殺せ、と言っていた」
「————」
「俺たちふたりは殺されるだろう、そしてエイだけが、やつらにさらわれることになる」
聞いて、
「いや……そんなのは嫌です」
灰色の髪をした少女が言った。
「睡羽が……睡羽が殺されるなら、あたしも死にます、舌を噛んででも——」
「すまないな」
塊波がさえぎった。
ふたりを振り返る。
「迷惑はかけないつもりだったが……」
聞いて、睡羽が微笑む。
「心配もかけているぜ」
つられて塊波も笑った。
が、その笑顔も長くはつづかない。
真顔に戻ると、
「やつらの馬を奪う、お前はそれで逃げろ」
言った。
エイに向かって、ではない。
睡羽に言ったのである。
「俺だけが逃げるのか？」
塊波がうなずいた。
「エイが殺されることはあるまい」
「————」
「だが、俺たちは別だ」
「理由になっていないぜ」
と睡羽。
「エイが命乞いをすれば、俺ひとりぐらいならば助けてくれると思う」
「可能性はあるが……」
「俺は、その可能性に賭けてみる」
言ってから、塊波は近づいてくる人間たちを一瞬だけ振り返る。
間もなく、彼らもこちらの存在に気づくであろうと思われた。
もう、それほどの距離しかない。
睡羽に視線を戻した。
「ならば、なぜ俺が逃げなくてはならない」
睡羽が訊く。
塊波は、くちびるだけで笑った。「それは、お前のほうがよくわかっているだろう」
蹄の音に声が混じった。
目の利く者がいるのだろう。
「エルフだ。エルフがいるぞぉっ！」
悲鳴に近い声だ。
つぎの瞬間に、馬の群れが左右に大きく展開した。獲物の退路を狭めようというのだ。
対するエルフたちは動かない。
両者の距離が、さらに縮まる。
今や、互いの表情までわかるほど。
塊波の胸の裡に、どす黒い炎が生じた。
人間たちの中に、見たことのある顔が混じっていたのである。
——こいつらだ。
と思った。
こいつらが……こいつらが森を襲い、俺から砂奇を奪っていったのだ。
だが——
この怒りを、今は抑えなくてはならない。
刃向かってはいけない。
反抗的な態度を見せてもいけない。
今は、だめだ。まだ、だめだ。
俺は、囚われの身とならなければいけないのだ。そして……そして——。
砂奇の元へとゆかなければならない。

3

　逃げようとしないエルフを、十人の人間の男たちが取り囲んだ。
　その中のひとり——指揮を取っていると思われる男が、馬から降りた。
　左耳のないその男は、冷たい視線で三人のエルフたちを値踏みしていた。
「ここで、何をしていたのかには興味がない。だが、それがお前たちの運命を決めた。おとなしくしていれば、手荒な真似はしない」
「殺す、というのが手荒な真似ではないわけか？」言ったのは睡羽だった。
「——殺す？」男が怪訝な顔をする。
「あんたたちは、昨日の晩、俺たちの森を襲った——それは事実だな？」
「ああ」
「そのときに言っていただろう、男には用がない、殺してしまえ、と」
　ふた呼吸ほどの間をおいてから、左耳のない男はうなずいた。
「言った。確かに、言った。だが、それは昨晩のことだ。今は事情が変わったのだ」
　睡羽は、さぐるような目つきで男を見た。
「それを信じろ、とでも言うのか」
　男が笑った。
「信じなくてもいい。だが、抵抗するならば容赦なく殺す。それだけのことだ」
　男の言葉が合図かのように、残りの人間たちが一斉に馬から降りる。
　松明を持っていないのは三人。
　その三人は縄を手に、エルフに近づく。
　どこかで、砂と金属の擦れる音がした。
　用心のためにと、剣を抜いた者がいたのである。その数、やはり三人。
　睡羽が、そっと呟いた。
　人間には聞こえないように。
　エルフにしか聞き取れないように。
「お前は、おとなしくしていろ」
　塊波に向けての言葉であった。
　しかし——
「そうはいかないだろうよ」
　髪をうしろで束ねたエルフは、じりじりと迫ってくる人間を横目で睨みながら応える。この状態から睡羽を逃がすのは不可能に近いと感じ取ったのである。
「エイ……俺の命乞い、頼むぜ」
　少女の返事を待つ間もなく、塊波が動いた。エルフ特有の動き——氷の上を滑るときにも似た、優雅で素早い動きであった。
　塊波は、すでに狙いをしぼっていた。
　一番小さな男に飛びかかる。
　腰の剣には目もくれなかった。
　奪い取ったのは、松明。

それを振りまわしはじめる。
炎が吠える。飛び散る火の粉。人間たちの間に、混乱と動揺とが広がってゆく。
そのときにエイは——
少女は、睡羽の腕をきつく握り、
「早く……早く行って、早く」
涙声でくり返していた。
だが、睡羽は動かない。
「お前を置いて逃げられると思うか」
重い声で問うただけ。
「平気よ、心配しないで……」
「————」
「信じているから……あたし、睡羽を信じているから——だから……」
少女は男の胸にしがみついた。
「待ってる……必ず、助けにきて」
数瞬の沈黙。
睡羽は、胸からエイを引きはがすと、少女の泣き顔を、じっと見つめた。
自分のくちびるを、小さく噛みきる。
すぐに血が溢れてくる。
そのくちびるで、エイの額に触れた。
赤いくちづけの痕が残った。
「待っていろ……必ずゆく」
言い終わった瞬間には、すでに睡羽は、エイの手の届かない場所を疾っていた。
男たちの包囲網を巧みにすり抜け、馬を奪う。馬上の人となった睡羽は、脇目も振らずに、闇の奥へと消えていった。
「男が逃げたぞ！」
誰かが声を張り上げた。
「追え、逃がすな」
別の誰かが、それに応える。
しかし——
「やめろっ！」
その声で、男たちの動きがとまる。
塊波さえも例外ではなかった。
左耳のない男の声であった。
「お前、最初から——」
その男が、塊波を睨む。
「あの男を逃がすつもりだったのか」
訊かれたが、エルフは微笑むだけだった。そして、手にしていた松明を捨てる。
抵抗をやめた塊波を、しかしそれでも警戒心を緩めずに、ふたりがかりで縛り上げた。
エイも、そう。
これでは、何があっても逃げられそうになかった。もちろん、彼らふたりには、そのような意志はなかったのだが。
「あんた——」
馬の荷となった塊波が、左耳のない男に向かって声をかける。
「馬を盗まれたわりには落ち着いているな」
それを男は鼻で笑った。
「何がおかしい」
「エルフをふたり生け捕りにした——今の我われにとっては、そちらのほうが重要だ」
「————」
「深追いしても、いいことはあるまい。こちらの戦力が分散されるだけだ」
馬が歩みをはじめる。
闇の中を揺られてゆく。
寂しげな風の声。
乾いた蹄の音。
「なぜ、森を出た」
訊いたのは左耳の男。
「エルフは森を出ない、と聞いたが……」
だが、塊波はそれに答えない。
答えないばかりか、
「砂奇は、どうした」
逆に問うた。
「砂奇？」
「昨日の晩に、お前たちがさらった女だ」
「ほう、あのエルフか」
「答えろ」
男は低く笑った。「あの女のエルフを取り戻すために、森を出たわけか」
「答えろっ！」
叫んでも、男は動じなかった。
しばらく沈黙したあとで、
「生きている……まだ、生きている」
静かに、そう言った。
「まだ？　貴様、砂奇を殺す気か」
「そのつもりはない。できれば、生きていてほしい。そう、生きつづけてほしい」
「————」
「だが——」言いながら、男は左耳のあった場所に触れる。「明日は満月だ」

4

それを聞かされたのは、粗末な小屋に放りこまれたあとのことであった。
塊波は、荒れ狂った。
砂奇が、人間の男に殴られたのだ。蹴られたのだ。血を流すことになったのだ。
そして、その血は——
砂奇は“力”を使ってしまった。
人間どもに“力”を見せてしまった。
彼女は、己れの血を紅玉(ルビー)に変える“力”を持っているのである。
人間たちは、紅玉に魅せられてしまった。
「お前は、血を宝石に変えられるか」
左耳のない男が塊波に訊く。
エイにも同じことを訊く。
変えられるわけがなかった。
血を石に変えることができるのは《石》の月に生まれた者だけの“力”なのである。
人間たちが動揺した。
「こんなはずじゃなかったのに」
と言う者がいた。
「このままでは村は滅びてしまう」
と嘆く者もいた。
左耳のない男——ドォクが語ってくれた。
悪魔の話を。
その悪魔は、満月の晩に現れる。
そして、女を生け贄に差し出すことを要求するのだ。拒むことはできなかった。
拒絶は、死を意味する。
炎を自在に操るその悪魔は、逆らう者には容赦しなかったのだから。
助かる手段は、ふたつ。
ひとつは、自分たちの村とは関係のないところから女をさらってきて、それを生け贄として悪魔に差し出すこと。
もうひとつは、この村を棄てて、悪魔の手の及ばない地へ移住すること。
彼らは、最初は前者を選択した。
それで砂奇をさらったのだ。
しかし、状況が変わった。
その砂奇が、自分の血を宝石に変えるところをドォクが見てしまったからであった。
紅玉が集まれば、移住することも可能とな

る。生け贄を捧げる必要がなくなる。だから、二度めのエルフ狩りを企てたのだ。
　ドォクたちの誤算は、すべてのエルフが血を宝石に変えることができる、と思いこんでしまった点であった——。
「また、森を襲うのか」
　塊波がドォクを睨んだ。
「————」
「だが、俺たちの森には、もう《石》の月に生まれた者はいない」
「本当か」
「ああ」と塊波。
　ドォクは沈黙した。
　そのとき、
「あたしは、もう嫌よ、もう紅玉なんて創らない、血なんて流したくない」
　砂奇が小さくつぶやいた。
「そうか」
　ドォクが、それに応える。「それならば、仕方がない……仕方がないな」
　その言葉が何を意味するのかを、塊波は瞬時に悟っていた。「貴様……まさか」
　左耳のない男は微笑んだ。
　昏い笑みだった。
「紅玉を創ることを承知するまで、森を襲う。エルフの女をさらって、悪魔に捧げる」
「脅迫するの？」
　砂奇が男を睨む。
　だが、ドォクが微笑むだけ。
　三本の柱にそれぞれくくりつけられたエルフに背を向けた。歩きはじめる。
　——と。
　その足が止まる。
　振り返らずに言った。
「明日は満月だ」
「何だと!?」
「生け贄を捧げなくてはならない」
「————」
「その、灰色の髪をした娘だ」
　死刑の宣告に等しい言葉だった。
　身動きひとつしなかったエイが、そのひと言で震えはじめた。泣きはじめた。
　ドォクが消えた。
　三人のエルフだけが残された。
　泣きじゃくる少女に、
「——エイ」
　と塊波が声をかける。
「あたし……信じてる」
　激しい嗚咽にさえぎられながらも、エイは言葉を吐き出した。
「信じてます、睡羽が来てくれることを……きっと、きっと助けに来てくれる」

5

　このまま夜が明ける。
　そう思われた。
　少なくとも、三人のエルフたちは、それを疑おうともしなかった。
　甘かった。
　彼らの前に現れたのは、ひとりの男。
　大柄な男であった。
　だが、それ以上に目を引くのが、その顔。火傷のためであろうか、醜くただれている。濁った目に異様な光があった。
　殺意と呼べるほど単純な光ではない。
　妻を生け贄にされた男だった。
　悪魔の炎で顔を灼かれた男だ。
　砂奇を逆恨みし、暴行を加えた男である。
　名をアランという。
　アランが睨みつけているのは、しかし砂奇ではなかった。エイである。
「俺はなぁ——」
　アランは、少女の前に立ちはだかった。
　戸口の灯りが男の身体にさえぎられる。
　エイは、その影に飲みこまれたような形になった。恐るおそる貌を上げる。
　引きつったような悲鳴。
　男の殺意が心臓をわし掴みにする。
「俺はなぁ、灰色の髪が大嫌いなんだ」
「いや……」とエイ。
　しかし、その声は男の耳に届かない。
「お前も、あの悪魔の仲間か」
「いや」
「許せない。絶対に許せねえよ。殺してやる。ゆっくりと、時間をかけてなぁ」
「やめろっ！」
　塊波が叫ぶ。
　アランの動きは止まらない。
　腰から、短剣を抜き放った。
　磨き抜かれた、見事な刀身。
　どろどろとした復讐の炎を、胸の裡に燃やしながら、その刃を研いでいた。
　そんな光景を想像してしまう。
「い、いや……」
　それ以外の言葉は思いつかなかった。
　目を閉じる。
　そうすることで、現実を否定できるのではないかと考えてしまった。
　氷の冷たさを頬に感じた。
　だが、それは刹那の出来事。
　つぎの瞬間に、氷は業火に溶かされる。
　灼けるような痛みが首すじから背中へと駆け抜けた。吐き気がするほどの喪失感。
　目を閉じていてもわかった。
　左の頬から血が噴き出すのが——
　エイの心の中で、何かが弾けた。
　ゆっくりと目を開く。
　アランの手にした短剣の刃から、真紅の滴が落ちてゆくのが見えた。
　それが、男の影に血だまりを作る。
　どこかで、
《やめろっ！》
　という声がしたように感じた。
　懐かしく、暖かな声。
　だが、それに従うつもりは、ない。
　広がってゆく血の輪を睨む。呪う。
　ちょうど、そのとき——
　納屋に入ってきた者がいた。
　その若者が見たのは、異様な光景だった。
　壁に、アランの影が映っている。
　妙に違和感のある影だった。
　そこで気づいた。
　影だけが動いていることに——。
　アランは、見えない力に、必死で抵抗しているように見えた。
　しかし、影は動きつづける。
　手にしていたものを、己れの喉のあたりに、ゆっくりと突き立てた。
　力尽き、抵抗をやめたアランが、影の動きをなぞってゆく。手にしているのは短剣。それが、ゆっくりと……ゆっくりと。

赤い飛沫（しぶき）が散った。

しりもちをついたアランが多量の血とともに断末魔の悲鳴を吐き出す。

「ア……アランさんっ！」

若者が駆け寄る。

遅かった。

ただれた顔の男は、すでに息絶えていた。

エイの額から、赤いくちづけの痕が消えていったのに、若者は気づかなかった。

——睡羽が、どこかで目覚めた。

《以下次号》

●あとがき

過去と現在とが入り乱れて展開してきましたが、ようやくお話らしくなってきたようです。まずは、ひと安心。

いやー。それにしても忙しいです。

このあとがきを書いているのは5月7日の朝（なんと5時）です。もちろん、ゴールデンウィークなんてものはありませんでした。こう書くと、これから遊びにゆくつもりだろ、なんて思われそうですが、甘い甘い。まだまだ山のように仕事が残っているのでございますよ。しばらくは遊びヌキかな。とほほ。

そんなわけなので、最近はゲームで遊ぶ機会が減りまくっている状態。いただいたり、あるいは自分で買ったりしたソフトが10本近くたまっている有り様。いつになったら「カービィ」で遊べるんだろうねえ。

あれれ。まだ行数が残っているな。

話は変わりますが、各章の英語のタイトルは、じつはいろいろなアーティストの曲名から持ってきています。全部わかる人は……まず、いないでしょう。ぼくの音楽の趣味って、妙に偏っていたりするからなあ。

ちなみに、今回の「CAPTURED」は、キャメルの曲です。なんと、あの前田日明の入場テーマでもあったりします。わはは。

それでは、この辺で。

感想とかお便りとかをもらえると、とってもうれしいです。よろしくね。

スーパーファミコン版

ストリートファイターⅡターボのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円　7月中旬発売予定

興奮せずにはいられない超話題作「ストⅡターボ」を徹底紹介！　12人のキャラクターたちが、バージョン・アップして再び戦いを挑む!!　新技はもちろんのこと、よりダイナミックになったキャラクターたちを君はうまくコントロールできるか？　ストⅡターボの魅力が満載！　今、新たな戦場がやってくる!!

スーパーファミコン版

シルヴァ・サーガ2のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

個性的なマルチパーティーシステムの基本から、全マップ、魔物たちのデータを完全網羅。ゲーム最大の魅力である神像の合体システムも詳しく解説。仲間を集めて、アーカサスの城を目指せ!!

PCエンジンスーパーCDROM²版

AⅢのすべて

〔A列車で行こうⅢ〕

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

自由自在な都市作りが楽しめる『AⅢ』！　効果的に資金を稼いだり、計画的に街作りをしていくためのルールやテクニック、そして全マップを徹底解説！　鉄道敷設から会社経営まで100のアドバイスを収録!!

NEO・GEOのすべて

（ネオ・ジオ）

HIPPON SUPER！編集部・編
定価1600円

ゲーム・マニアあこがれのハードNEO・GEOの既発売ソフトと要注目の新作を徹底紹介！　餓狼伝説2／龍虎の拳…etc.。NEO・GEOの魅力と可能性を探る、ファン必携の超強力ガイド・ブック！　サード・パーティへの取材SNKソフト開発者へのインタビューなど、これさえ読めばNEO・GEOマニア！

真・女神転生ファンブック ～CLUB邪教の館

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成！　他のファンクラブ本より突っこんだ内容で紹介。ウソ裏技のウワサから、合体ミスの失敗談、キャラクターのイラストまで、盛りだくさんの内容!!　さらに名物バーテンダーが、そっと教える誰も知らなかった「真・女神転生」の隠された秘密も公開!!

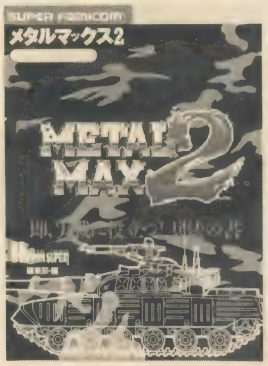
宝島社　〒102 東京都千代田区麴町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです

スーパーファミコン版

メタルマックス2 サバイバルマニュアル

HIPPON SUPER！編集部・編

定価800円



メカニックRPGのすべてがわかる徹底解説本！ ゲームの世界を広げるコラムや作者インタビューも掲載。即、実践に役立つ兵法の書！

スーパーファミコン版

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編

定価800円

友だちに勝つための全コース、全テクニック徹底ガイド！ キャラクター別の各コースの攻略法を解説し、使える必勝テクニックも大公開！

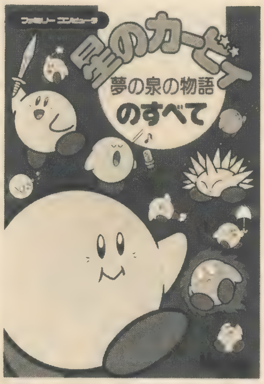
ファミコン版

星のカービィ 夢の泉の物語のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編

定価800円

オールカラーマップで攻略のポイントを徹底紹介！ もちろん基本テクニックやコピーした攻撃手段の特徴や短所なども完全網羅！ さぁ、いよいよ大冒険の始まりだ！



FFファンブック第2弾！

ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)2

HIPPON SUPER！編集部・編

定価800円

超人気ゲーム「ファイナルファンタジー」のファンが大集合！ 本誌連載のコーナーに加え、パワーアップした特別企画も盛りだくさん！ 大好評人気シリーズの第2弾!!

スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編

定価780円

快適にゲームを進めるためには知らねばならないこともある!! 完璧マップと完全データですべてを網羅。8人の仲間とともに繰りひろげられる壮絶な戦いが、目の前に拡がる!!

あのコミック版ウィザードリィが文庫本になって帰ってきた!!

Wizardry®

邂逅編

死闘編

黎明編

宝島文庫

ウィザードリィ

石垣　環・著

定価各400円

1ページ1ページに驚きと感動を与えるコミック版・ウィザードリィ、全3巻がお手軽サイズになって今、甦る!! ゲームで味わえなかったスゴイ展開と、感動のラスト・シーン!! ついに明かされる謎と真実！ これがコミック版ウィザードリィの原点だ！

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

パソコン関連書籍最新刊

ダービースタリオン98版を一生遊ぶ本（仮）

8月上旬発売予定
成沢大輔・著
定価1800円

調教方法・配合・レース展開のポイントや164頭の血統表と配合を徹底解説!! ダビスタ伝導師、成沢大輔がまたまたテンション高く決めるパソコン版ダビスタ解説本。

よいパソコン悪いパソコン '93年後期版

よいパソ編集部・編
定価1300円

最新機種全32一挙掲載！ CPU、OSからパソコンを斬る！ 今期トレンドの周辺機器は何？最販店、専門店、通販…どこでマシン購入をすべきか、知って得する中古機・価格情報など話題満載!!

THE ATLAS II サポートブック

定価1600円

貿易、探検、謎解き…。すべてのポイントを徹底サポート。全テクニックと詳細データを完全公開。この世界の真の姿に出会うため、新たなる探究の旅が始まる。アトラスIIの世界を完全解読！

DOS/V USER Vol.2

ドスブイ・ユーザー
超おトクなディスク付
発売中/定価1680円

徹底解説
だからPC-GAMEはやめられない！
英語で悩んでいるあなたのための完全攻略マニュアル
最新ゲームから話題作、アダルトから教育まで

CD-ROM個人輸入体験記
税関をうまくパスする方法

DOS/V USER'S REPORT
PHOTO CDの徹底活用術

SPECIAL ISSUE
WINDOWS3.1とVL-BUS、PCIバスにかかわる新トラブルシューティング

座談会 PCのビジネスマーケットに関するさまざまな疑問
DOS/Vのオピニオンリーダーの座談会

宝島社の新刊

おかげさまでVOWシリーズも満5歳になりました

VOW 5

VOICE OF WONDERLAND

「VOW4」から1年
お待たせ！
シリーズ第5弾！

またもや街のヘンなモノ5000発！

続まちのヘンなもの大カタログ
現代下世話大全
バウファイヴ！
宝島編集部・編
定価900円

●只今、全国の書店にて好評発売中。
万一品切れの際は「笑うカエルのバウ・ファイヴ」とご注文ください。

毎年好評の「VOW」シリーズ、最新刊!! 今回も、看板・広告・誤植・新聞・ネーミング・虹色商品…っと、珠玉の投稿作品500点あまりを掲載。前作にもまして痛快な図版ぞろいと各方面から絶賛!! うっとおしい梅雨の一時もこのVOWさえあれば気分爽快。お庭のカエルも「愉快愉快」とひっくりかえること請け合い!!
●大槻ケンヂ、山瀬まみ、みうらじゅん、いとうせいこう、蛭子能収ほか豪華ゲスト執筆陣!!

☆激安ディスカウント・消費者情報マガジン☆

首都圏版 買物の知恵 Vol.1

定価580円

店頭価格で買うのは大損！
流通の仕組み、素人鑑定法、優良激安店リスト

ダイヤ・宝石 激安の損と得

新企画
①絶対役に立つ！日用品100点小売り相場
ティッシュから洗剤、紙おむつまで。あなたの買値は高くないか！？
②品目別ディスカウント情報
ゴルフ用品、スキー、アウトドア・グッズ、化粧品、靴、ブランド雑貨、パソコン、園芸、ペット

〔円高特集〕輸入酒から国産ビールまで、どんどん安くなる
激安酒店ベスト10

インテリア・冷蔵庫・エアコン・ファッション・国内旅行・ゴルフ用品・スキー・化粧品・アウトドア・パソコン・ペット・格安チケット・各種日用品…etc。夏のボーナス対応。こんな時代だから役に立つ、激安＆ディスカウント情報と失敗しない買物術。

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

歌舞伎町からアメ横まで。おとなの東京ガイド大特集

宝★島

7・9号
絶賛発売中!
定価360円(税込)

燃える"熱狂"サポーター大集合
「俺たちがJリーグだ!!」

国民のお笑い投稿欄
VOW
大好評連載中!!
インタビュー
西田ひかる

永久保存特集
おとなの東京ガイド

渋谷 デートの武器 噂のおいしい店
円山町ホテルガイドのおまけつき

新宿・歌舞伎町 で さらば!!風俗バージン
怖くない!!安心安全の優良店22軒

六本木 気軽なクラブ 合コン気分で盛り上がる
女子大生、OLもアルバイト急増

上野アメ横 は日本一の激安地帯
靴、化粧品からゴルフ用品まで50軒

3大ヌード特集
衝撃写真集未発表ショット 麻生真宮子
注目の新人AV女優 麻吹まどか
大胆ヘア・ヌード 元NHK語学講師

宝島社

スーパーキュートな女の子のためのファッション誌

CUTiE

キューティ8月号
絶賛発売中
定価390円(税込)
毎月30日発売

メガ特集 街の1000人
夏のおしゃれ選手権

日本全国、北から南まで、おしゃれな女の子1000人を完全特写!! 加えて、ブランド・アイテム・お店などなど、女の子たちのファッション・アンケート調査も発表!! この一冊でストリート・ファッションのすべてがわかる!!

他にも
- 超ボリューム!! 女の子200人をスタジオで特写
- 日本全国まちかどおしゃれスナップ
- キッズコレクション・クラブサーキット 札幌・東京・大阪・広島
- ボーダー、プリント、ナチュラルetc.
  ――この夏着たいTシャツ100枚
- 人気連載コミック
  岡崎京子「リバーズ・エッジ」

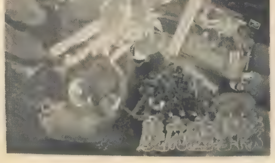
など盛りだくさんな内容!!

宝島社

PRESENT

さあ、やっと本格的な夏がやって来た!! 今年はボディ・ボードで波乗りだ！（私信）

1 MD
慶応遊撃隊体験版ソフト＋ポスターセット



30名

●ビクターエンタテインメント

ビクターエンタテインメントから8月6日に発売予定の痛快シューティング。体験版は非売品だ。

2 SFC
ファイナルファイト2

3名

●カプコン

カプコンの名作格闘アクション第2弾。今回は2人同時プレイも可能になったのだ。

3 SFC
プロ麻雀「極」

3名

●アテナ

日本プロ麻雀連盟推薦ソフト。君もこの1本で初段位認定証を手に入れるのだ。

4 画集
高田裕三イラスト集

3名

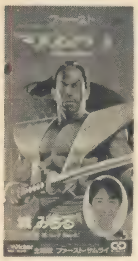
●エニックス

5 ビデオ
風雲カブキ伝プロモビデオ

100名

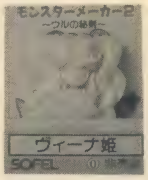
●ハドソン

6 CD
ファーストサムライシングルCD



●ケムコ

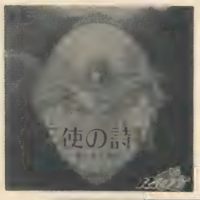
7 人形
モンスターメーカーフィギュア人形



各10名

●ソフエル

8 PC
天使の詩II



3名

●RIOT 日本テレネット

応募の〆切り
8月3日
当日消印有効

6月号当選者発表！

●スーパーボンバーマン×SFC
長野県・中島義雅　山口県・倉田玄志郎　岡山県・佐原真由子　栃木県・甲斐美津子　宮城県・小室栄治
●パワーモンガー×SFC
北海道・三浦隆弘　静岡県・芦川和男　京都府・森茂
●バトルトード×MD
熊本県・徳島一成　福井県・内海尚子　島根県・相沢浩二
●ウインズオブサンダー×PC
東京都・宮本辰敏　埼玉県・石田稔　大阪府・永井真也　神奈川県・吉田龍明　三重県・富永葉子
●トップをねらえ！2×PC
茨城県・倉持美菜子　他2名
●星のカービィ×FC
福岡県・角川佳代　他2名
●伝説のオウガバトル×タロット
大分県・二村吉彦　茨城県・加科貴志　東京都・瀬戸口道子　北海道・佐藤綾　愛媛県・渡辺伸　東京都・天野優　岐阜県・尾澤五月　新潟県・柳田正和　他7名
●トップをねらえ！2はちまき
兵庫県・黒崎秀紀　北海道・木村雄孝　神奈川県・元木健
●FFVカードコレクション
東京都・吉田昌央　大阪府・小谷晋一　愛媛県・水野正浩
●シルフィード×テレカ
北海道・松場耕太郎　大阪府・奥野由美　鳥取県・相原真美子
●天使の詩II×テレカ
京都府・下田康晴　広島県・坂口聡　福岡県・早宮翔
●Aランクサンダー×サイン色紙
三重県・伊藤弘行　岡山県・小野正雄

注：略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

PLAY THIS GAME

GBソフトと侮るなかれ。なりは小さいものの、その実、難易度はシリーズ最高峰を誇る。そんなGB『ゼルダ』を今月は徹底攻略。では、PLAY THIS GAME！

最新ゲーム攻略

今月は

ゼルダの伝説 夢をみる島

クライマックス直前！
攻略スペシャル

PLAY THIS GAME

PLAY THIS GAME

クライマックス直前！レベル7までイッキに攻略

ゼルダの伝説 夢をみる島

◉GB◉任天堂
◉発売中
◉¥3900（税込み）

GB版に初めて登場した『ゼルダ』シリーズ。イベント、アクション、操作性はもちろん、手強くて楽しい謎解きも、FC、SFC版そのままだ。今回は、その楽しい謎解きにスポットを当て、攻略を特集してみたぞ。

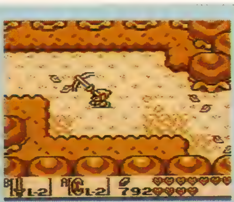
◉文／鈴木一弘

アクションテクニックを磨こう

『ゼルダ』シリーズは、アクションRPGのハシリともいえるゲームで、攻略には多様なアクションが要求される。つまり、どれだけアクションテクニックをマスターしているかが、ゲーム攻略のポイントとなってくるのだ。ここでは今回のGB版『ゼルダ』のゲーム攻略で必要となってくる、基本のアクションテクニックをメインに紹介していこう。ゲームにつまったときや、どうしても倒せない敵がいるとき。このページを読んでもらえば、きっと何かの対策法が見えてくる。そんなテクニックがギッシリつまっているぞ。

回転斬り

剣を持ったボタンを押しておくとパワーがたまり、離すと回転しながら回りの敵を攻撃する。このパワーは移動中でもためられるので、移動するとき常に回転斬りの準備をしておくと、突然の敵の出現に対応できるので便利だ。

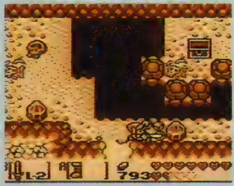


盾防御

盾を持ったボタンを押したままにすると、ほとんどの敵の攻撃、敵の体当たりを防ぐことができる。敵が多数出現する場所では、盾を持ったボタンを押したまま移動すれば、ダメージを受けずに移動することができるのだ。

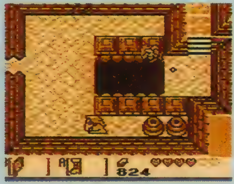
ジャンプ

ロック鳥の羽根を入手するとできるようになるジャンプ。フィールド上やダンジョン内に開いている穴を飛び越せるようになるので、手に入れると行動範囲がグーンと伸びる。ダッシュと併用すれば、3キャラ分の幅を飛び越せるぞ。



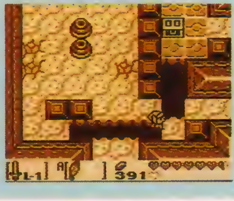
ダッシュ

ペガサスの靴を装備した側のボタンを押したままにするとダッシュする。このとき別のボタン側に剣を装備していれば、ダッシュの途中に当たった敵を攻撃できる。ちなみにこのダッシュしないと壊せないカタマリもあるのだ。



ナナメ移動

プレイヤーはフィールド上、ダンジョン内を8方向に移動することができる。この性質を利用すれば、一見先に進めないような場所でも進めることができるのだ。ちなみに右の写真のような場所は、ナナメ歩きをすれば移動できるぞ。



情報を最大限に利用せよ！

うるりらじいさん

シャイな一面をもち、電話を通じてのみプレイヤーにヒントをくれる物知りじいさん。具体的なヒントはあまりくれないが、自分がどこへ行けばいいのか解らなくなったときなどには、わりとタメになる情報を教えてくれる。早い話がプレイヤーが行き先を見失わないよう、親切に指示してくれるじいさんなのだ。

↑このメッセージのように、かなり詳しいヒントをくれる場合もあるぞ

フクロウ

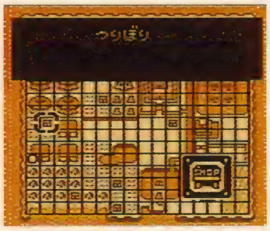
ダンジョンクリア後や物語の節目ごとに現われて、次の目的地やコホリントに関する抽象的な情報を語ってくれる。フクロウが現われた場所は、すべてマップに記録されるので、迷ったときは、いつでも情報を聞き直すことができるのも嬉しい。

←フクロウのメッセージは、ちょっと内容がわかりにくいものもあるが、次の目的地を教える場合が多いので、しっかり聞いておこう

←コホリント島のあちこちに置いてあるフクロウの像。抽象的なメッセージが多いが、島の謎の核心をついた重要な内容なのだ

村の図書館

メーベの村の西のはずれにある図書館。ここに置いてある本には、アイテムの使い方やワープの存在、コホリント島の全体マップなどといった、冒険に役立つ情報が書かれてある。ゲームがスタートしたら、すぐにここを訪れ、すべての本に目を通しておくといいだろう。とくに島の全体マップは利用価値があって便利だ。


↑図書館で一番便利な全体マップ。行ってない場所でも見ることが可能

サブキャラ

コホリント島のいろんな場所で会うことのできるサブキャラ。彼らを無視してゲームを攻略することは不可能だ。イベントや謎解きに必要な情報、アイテムを入手できる場合もあるので、マメに話しかけてみるといいだろう。それと、何か頼み事をされた場合は、やさしい気持ちで対応してあげるとゲームの進みが早いぞ。

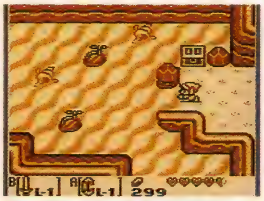
↑一度話をしたキャラでも、会話の内容が変わっている場合があるのだ

 ©1993 Nintendo

足を使って情報を入手しよう

ゲーム中の謎解きはかなり手ごわいが、イジワルというほどではない。ヒントや謎解きのきっかけは、島中のいたるところにあるのだ。だから、ダンジョンをクリアしたら次の目的地へと急がずに、必ず島のいける場所すべてに足を伸ばしてみよう。もしかすると、クリアしたダンジョンで入手したばかりのアイテムを使えば、新たな展開があるかもしれないぞ。

←アイテムによって行動範囲が広がれば、新たな発見が必ずあるはずだ

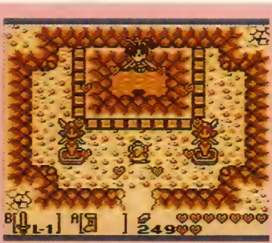

←始めのうちは行けない場所でも、新しいアイテムを使えば行けるようになるぞ

冒険の準備に読んでソンなし！

ダンジョンに入るとすぐに死んでしまうとか、そのダンジョンで必要な消耗品アイテムがない、とかいう人もケッコーいると思う。そういった人におすすめなのがコレ！ 下に紹介してある通りにすれば、常にハート満タン、アイテム持ち放題の状態でゲームがプレイできるぞ。アクション要素の強いゲームだけに、死んでしまう頻度も高いので、なかなか先に進めないという人もいるだろう。そういったひとに、ぜひとも参考にしてほしい。

●回復の泉

ハートがなくなっていると、満タンまで回復してくれる便利な場所。これは各ダンジョンや難所の近くに、必ずといっていいほど隠されている。ダンジョン近くの回復の泉を見つけておけば、ハート全開の状態でダンジョンに入れるので、見つけたら場所をきちんと覚えておくといいぞ。


↑ほとんどのダンジョンの近くに、回復の泉は用意されているのだ

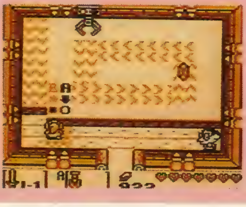
●きまぐれトレイシー

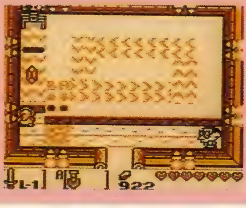
通常の料金は28ルピーと42ルピーの2種。でも、ハートが全部なくなったときに、ライフゲージを満タンに回復する、秘密の薬を売ってくれる。しかも、ついでにハートを満タンにしてくれるサービスつきだ。ダンジョンに入るときに買っていけば、2倍のハートで冒険できることになるぞ。

↑気まぐれだけに、7ルピーや28ルピーで売ってくれる場合もあるぞ

●流行りのゲーム屋

失敗すれば10ルピーの損となってしまうが、確実に取ることができれば、魔法の粉やライフゲージが全快する元気の素が手に入る便利な場所だ。しかも、10ルピーで20ルピーが取れるので、ルピーを増やすこともできる。そのためのクレーンゲーム必勝法を紹介しよう。


←クレーンを写真の位置に移動させ、取りたいものがこの位置にきたらAを押せ


←Aを押すタイミングは、クレーンが反応する程度で。これだけで確実に取れるぞ

ダンジョン内でつまったら!?

各ダンジョンには、いろんなトラップが仕掛けてあるので、つまってしまうポイントがいくつもある。しかし、ちょっとしたコツさえつかんでしまえば、あれこれ悩んでいたのがバカみたいに思えるほど、サクッと先に進むことができるのだ。ここではそういった、ダンジョン内の引っかけの代表的なポイントを例に取り、クリアするためのコツを紹介していこう。実はここで紹介していないパターンも多数あるのだ。でも、そういった場所は、そのダンジョン内で手に入れたアイテムか、今までに入手したアイテムを使用すれば、ほとんどの場合はクリアできるようになっているのでご心配なく。ということで、ここで取り上げていないパターンに出くわしたら、今までに入手したアイテムを使って、いろいろやってみるべし。とにかく考えてクリアできない場所はないんだから、あきらめないというのが最大のコツなのだ。

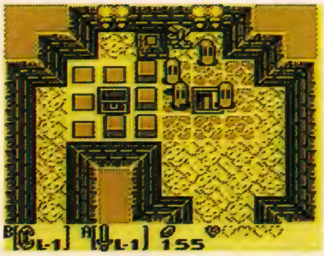
？？？扉が開きませ～ん？？？

鍵穴付なら鍵を持っていないのが原因。それ以外なら、その部屋にいる敵を全部倒していないか、扉が一方通行ということが考えられる。一方通行の扉は、扉にVの字のマークがあるので、それで識別しよう。逆にWマークなら絶対に開く扉なのだ。

←どうしても扉が開かない場合は、ツボやその部屋に置いてある物をぶつけると、扉が開く場合があるのだ

？？？行き止まりになっちゃった？？？

マップで確認すると、確かに隣に部屋があるという場合は爆弾を使ってみるのも手だ。それでだめなら、部屋にあるブロックをいろんな方向に押してみよう。それによって隠し通路が現われる場合もあるぞ。以上の方法を各部屋でやってみれば、必ず道は開けるはずだ。


←ブロックを押す場合も、いろんな方向に押してみること。押す方向によって階段が出現することもあるぞ

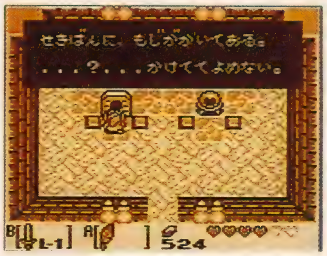
？？？怪しい場所がある？？？

主人公の体が触れた瞬間にメッセージの出る、見るからに怪しい場所。こういった場所は、今までに手に入れたアイテムを使用すれば進むことができるぞ。現段階でだめでも、そのダンジョンでアイテムを入手したら、もう一度来てみれば先に進めるようになるぞ。

←こういったヒビワレ系のメッセージが出た場合は、爆弾を使用すれば壊して先へ進むことができるのだ

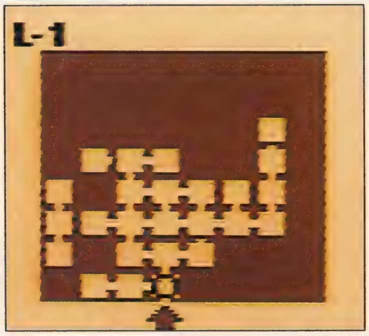
？？？本格的につまったぞ？？？

どうやっても鍵の出てくるはずの部屋で鍵が出てこなかったり、さっぱり先に進めなくなった場合は、もう一度そのダンジョンの石版を読み直してみよう。各ダンジョンの石版には必ず、そのダンジョン最大の鍵を解くためのヒントが書かれているのだ。



←石版のメッセージは抽象的だが、何を指しているのかは解る。とにかくその場所へ行って考えてみよう

攻略LEVEL1 テールのほらあな



●入手アイテム●

ロック鳥の羽根

ボタンを押すとジャンプする。落とし穴をよけたり、敵の攻撃をかわすのに便利なアイテムだ。ちなみに、あとから入手できるペガサスの靴を装備して、走りながらジャンプすると、より遠くへ飛ぶことができる。

STEP1 テールの鍵の入手法

ゲームスタート後、盾と剣を手に入れたら、フクロウのいう通りに不思議の森へ行ってみよう。そこにはレベル1のダンジョンの鍵が隠されているのだ。しかし、森にいるタヌキがジャマをして、鍵のある場所までいくことができないので、まずは今現在移動できる場所を歩き回り、ネボケタケという魔法のキノコを探すのが先決となる。ネボケタケを手に入れれば、森の東にいるおばあさんに、魔法の粉を作ってもらえるのだ。この魔法の粉を入手すれば、鍵のある場所まで行けるぞ。

←おばあさんが作ってくれる魔法の粉は、いじわるタヌキが苦手とするものなのだ

STEP2 ダンジョン攻略

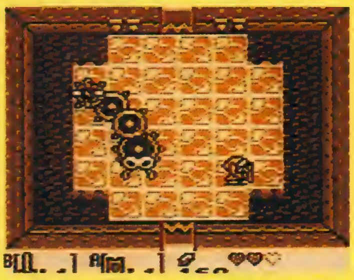
鍵を入手したら、さっそくメーベ村の南にある、テールのほらあなに行ってみよう。ここはレベル1のダンジョンだけあって、複雑なトラップなんてものはない。広さもないので、超簡単にクリアできるダンジョンだ。しかし、最初のうちはハートも少ないので、あまり無茶もできない。まあ、あせらずに、ダンジョン内の仕組みとルールみたいな物を確認しながら進むといいだろう。ロック鳥の羽根さえ手に入れれば、行動範囲がグーンと広がるぞ。

←コイツは普通に剣で斬っても倒せない。盾で跳ね返し、ひっくり返ったところを斬れ

←マークが変わる順番を覚え、止めたいマークのひとつ手前で斬りつけるといいぞ

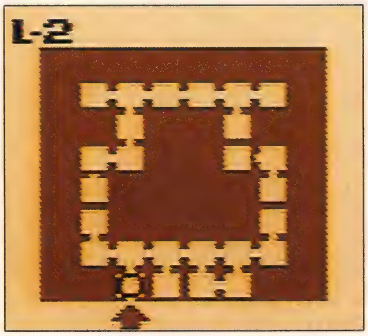
対ボスキャラ戦・テクニック講座1

鉄の棒を転がしてくる中ボスは、鉄の棒をジャンプでよけ、ボスに近づいたところを攻撃すればいい。問題はダンジョンのボスキャラだ。まともに剣で斬りつけても、ダメージを与えることはできない。しかし、現時点でできる攻撃方法は剣で斬りつけることだけ。ということは攻撃方法は合っているということになる。落ち着いてボスの体のいろんな場所を斬りつければ、自然と弱点が見えてくるぞ。



↑頭と体しか見えないときは、回転斬りのパワーをためながら敵の攻撃をよけるのに徹する。相手が弱点を見せたら近づいて回転斬りをしよう

攻略LEVEL2 つぼのどうくつ



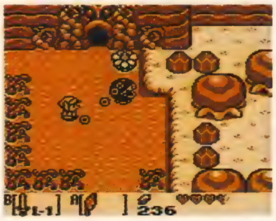
●入手アイテム●

パワーブレスレット

ツボや草などをかつぎ、もう一度ボタンを押すと、進行方向へ投げることができる。ツボの下には、アイテムが隠れている場合もあるぞ。また、同じ方法で、ダンジョン内のレバーや石像などを引っ張ることも可能だ。

STEP1 ワンワンが鍵の代わりだ

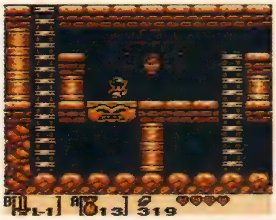
テールのほらあなから戻ると、マダムニャンニャンのところのワンワンが、モリブリンにさらわれたという情報が入る。何を隠そうこのワンワンこそが、次のつぼのどうくつへ入るための鍵となっているのだ。つまり、マダム・ニャンニャンの頼みを無視して、先へ進むことはできないということだ。ということで、ゴポンガ沼の東にあるモリブリンのアジトへ急ごう。ワンワンを助けだしたら、そのままゴポンガ沼へ直行。ワンワンがいれば、ダンジョンへ入ることができるぞ。



←ワンワンを連れていると、沼にあるジャマな花を、ワンワンがパクパク食べてくれる

STEP2 ダンジョン攻略

部屋数が多く、ひねりの入ったトラップや謎解きがいきなり増える。もちろん、敵の種類や数も増えるので、かなり苦労させられるダンジョンだろう。ハート数も少ないので、もしかすると一番辛く感じるダンジョンになるかも知れないぞ。ただし、パワーブレスレット入手後いったん外に出て、気まぐれトレイシーのところで秘密の薬を買って来れば、ダンジョン内の探索はかなり楽になるはずだ。アクションに自信のない人は、必ず薬を買いに行こう。

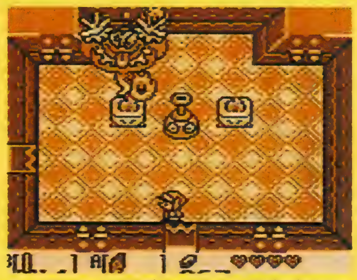


←主人公の体重が軽すぎて床が落ちない？ ということは何か持っていれば落ちるかも

←このダンジョン最難関の部屋。鍵のある音はするけど鍵は出ず。ヒントは石版にあり

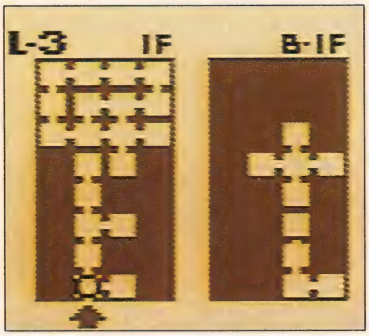
対ボスキャラ戦・テクニック講座2

中ボスとの対決は、ヒビワレの床にさえ気をつければ、簡単に倒せるぞ。逃げながら回転斬りのパワーをため、パワーがたまったら近づいて斬りつける。このパターンを繰り返せばいいのだ。ボスキャラは、ちょっとだけ倒し方にコツが必要。ポイントは、ボスがツボに入って動かなくなったとき。この状態なら、その辺にコロがっているツボとまったく同じなので、それなりの扱いをしてやればよい。



↑相手が火を投げているときは逃げに徹する。ツボに隠れて追いかけてきたら剣で斬りつけ動きを止め、あるアイテムを使ってポイしちゃえ

攻略LEVEL3 かぎのあなぐら



●入手アイテム●

ペガサスの靴

装備した側のボタンを押し続けるとダッシュする。この時剣を装備していれば、走りながら敵を斬ることができるのだ。また、壁に体当たりして穴を開けたり、木にぶつかって物を落としたりすることもできるぞ。

STEP1 ワンワンを返しに行こう

レベル2のダンジョンをクリアした直後は、まだワンワンを連れた状態のままだ。この状態で次のダンジョンへ行くのは無理。みんなワンワンを怖がって、次のダンジョンへ行くためのイベントがクリアできないのだ。というわけで、マダムニャンニャンがワンワンの帰りを待ちわびていることだし、一度メーベの村へ戻り、ワンワンをマダムに返してあげよう。

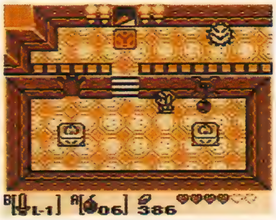
←ワンワンを連れたままだと、うるりらじいさんに相談しても、これしかいってくれない

←リチャードは、鍵の情報について何か知っている。でもタダじゃ教えてくれないのだ

STEP2 おうごんのはっぱを探せ！

ワンワンを返したあと、ウクク草原の南にあるリチャードの別荘へ行くと、次のダンジョン行くためのスライムの鍵の場所を教えてあげるといわれる。しかし、そのためにはコホリント島のほぼ中央にあるカナレットの城から、おうごんのはっぱを取ってきてくれと頼まれるのだ。おうごんのはっぱは全部で5枚。それをすべて集めれば、鍵のある場所を教えてもらえるぞ。

←おうごんのはっぱが全部見つからないときは、うるりらじいさんに相談してみよう

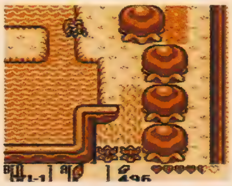


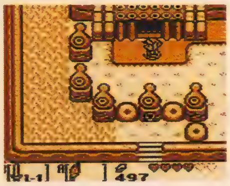
←自力で見つけだすコツは、見た目にも怪しいところを、徹底的に調べてみることだ

転ばぬ先のワンポイント・アドバイス

鍵は開けたのに、かぎのあなぐらの入り口に行けないという人。そういう人は、前のダンジョンで手に入れたジャンプを使おうという発想がないのだ。下の写真を参考にすれば、入り口へは簡単に行けるぞ。

→入り口の右側に回り込み、ジャンプを使って池を渡って行くのだ

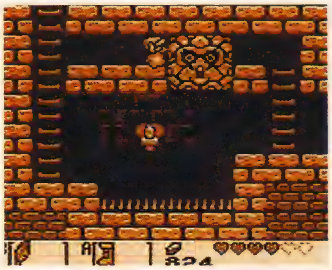




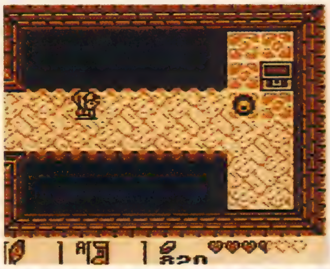
←すると簡単に、かぎのあなぐらの入り口へ行くことができるぞ

STEP3 ダンジョン攻略

初めての2層構成のダンジョンだ。部屋数も多く、トラップも多いので、攻略にはかなりの時間と根気が必要となるだろう。とにかく、このあたりのダンジョンからは、秘密の薬が必要不可欠となる。ということで、ダンジョンへ訪れるときは、必ず気まぐれトレイシーのお店によっていこう。ダンジョンへ入ってからは、まず最初にペガサスの靴を手に入れることに全神経を注ごう。なぜなら、このダンジョンは、ペガサスの靴とロック鳥の羽根を組合わせたダッシュジャンプというテクニックが必要となってくるからだ。とにかくこのダンジョンは、飛んだり走ったりと、かなりテクニカルなダンジョンなので、アクションの苦手な人は心してかかること。まあ、あせらずに時間を十分にかけて攻略すれば、誰にでもクリアはできるんだけどね。



↑行く手をはばむ巨大ブロック。これはペガサスの靴と剣を使ったダッシュ斬りで壊せるのだ

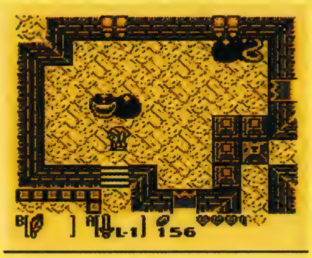


↑風を吹出して主人公のジャマをするトラップ。でも、ダッシュすれば風に負けずに進めるぞ

対ボスキャラ戦・テクニック講座 3

中ボス編

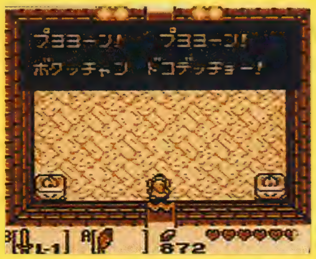
大きな口を開けながら迫ってくる中ボス。まるで何かを食べたがっているかのよう。そう！ コイツを倒すヒントは、実はこの仕草にあったのだ。つまり、コイツの口の中に物を入れ、内部から攻撃してやればいいというわけ。口の中に入れて内部から攻撃できるアイテムといえばただひとつ！



↑コイツの口に物を入れるには、進行方向に入れたいアイテムを置いてあげるとよい

ボスキャラ編

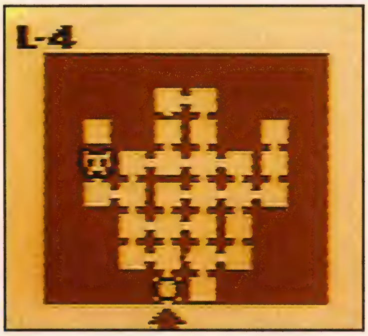
このダンジョンのボスキャラと最初にあった人間は、まず姿をみるのに一苦労するはず、なにしろ、声はすれども姿は見えず状態で、ザコキャラが天井からパラパラ落ちてくるだけなのだ。もしかすると、これがボスキャラ？ と思って斬りつけてみても、反応がまったくなし。しばらくして、これは違うな、と気がつくはず。では、どうすればボスキャラの姿を拝めるのか？ ヒントはこのダンジョンで手に入れたアイテムにあり。それをある方法で使用すると、ボスキャラを天井から落とす？ ことができるのだ。しかし、ボスキャラが出現しても、そのあとの攻略がまた大変。普通の剣攻撃だけではダメージを与えられないので、剣＋あるアイテムを使用しないと倒せないぞ。



↑このメッセージが出たあとに、あるアイテムを使って壁に体当たりすればいいのだ

↑本体が現れたら、剣とあるアイテムを併用して、体を半分に斬ってしまおう！

攻略LEVEL4 アングラーのたきつぼ

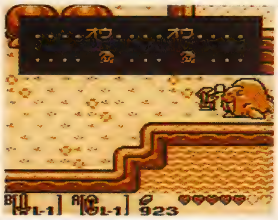


●入手アイテム●
アングラーの水かき

入手後は装備に関係なく泳げるようになるアイテム。水に入っている状態でBボタンを押せば、水に潜ることもできる。また、水中を移動するときにAボタンを連打すると、通常より早いスピードで移動できる。

STEP1 セイウチを起こそう！

レベル3のダンジョンをクリア後、フクロウの指示にしたがってヤーナ砂漠へ行こうとしても、砂漠の入り口でセイウチが昼寝をしているので先へ進むことができない。しかし、どうぶつ村での情報や、セイウチ本人の夢の内容から、セイウチがマリンの歌を聞きたがっているらしいことがわかるはず。ということで、さっそくメーベの村にマリンを探しに行くが、あいにくマリンは外出中。ただし、マリンの家に置き手紙があり、行き先はすぐにわかるようになっている。マリンを見つけだしたら、あとはセイウチが昼寝をしている場所へ連れて行くだけでオーケー。マリンの歌でセイウチが目を覚ますぞ。

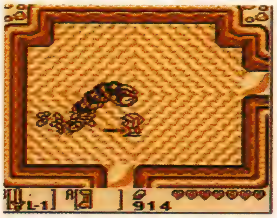


←寝ているセイウチに近づくと、セイウチがマリンの夢を見ているのがわかるのだ

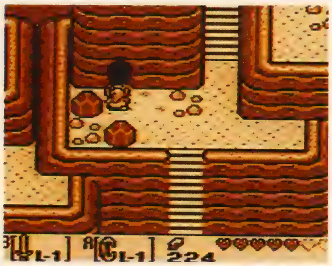
←優しいマリンは、主人公のお願いを快く引き受け、セイウチを起こしに行ってくれる

STEP2 アングラーのたきつぼへゴー！

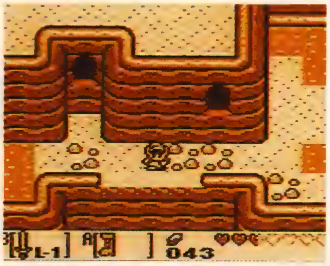
ヤーナ砂漠の南にある、巨大なアリ地獄のような地帯。ここにいる怪物が、アングラーのたきつぼの鍵を持っている。コイツを倒せば、鍵を手に入れることができるというわけだ。鍵を手に入れたら、さっそくアングラーのたきつぼへゴー！　ただし、どうぶつ村にいるマリンにきちんとお礼をしておくこと。これは人として当たり前の行動だ、というわけでもないが、このゲームはこういった礼儀を重んじてプレイすると、それなりにいいことがあるからね。で、アングラーのたきつぼへの入り方だが、鍵を使っただけでは入り口が現われるだけ。そこへ入るには、鍵穴から西に向かい、タマランチ山の洞窟を抜けないとならないのだ。



←アリ地獄の中心までいくと、下に落とされてしまう。中心に寄らないように戦おう



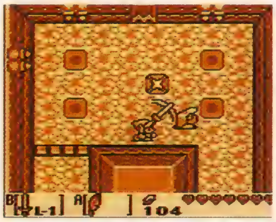
↑タマランチ山の岩に囲まれた洞窟。岩をパワーブレスレットを装備してどければ中に入れる



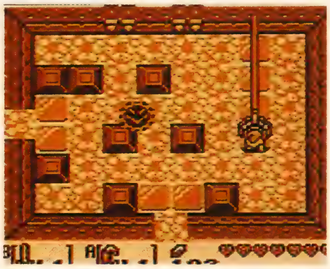
↑洞窟を抜けたらまっすぐ東に向かい、写真の位置で飛び降りるとアングラーのたきつぼだ！

STEP3 ダンジョン攻略

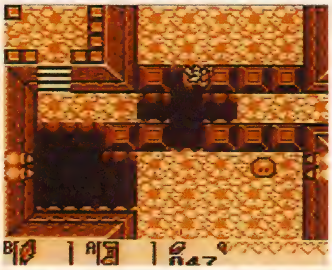
さすがゲーム後半のダンジョン。トラップも敵キャラも手強いやつばかりだ。ここでは今までに手に入れたアイテム、覚えた応用テクニックを駆使しないとクリアすることは不可能だ。しかも、アングラーの水かきを入手しないと行けない場所が多い。マップとコンパスを入手したら、まずはアングラーの水かきを探すべく、宝箱のある部屋を優先的に回ろう。それと、誰もが必ずひっかかりそうなトラップが一カ所あるが、これは石版の内容を良くチェックするのがポイントだ。



←コイツは正面から攻撃しても倒せない。うしろに回り込んで斬りつけるのだ



↑こういったフックは、パワーブレスレットを装備すれば引っ張ることができるのだ



↑3キャラ分の落とし穴。ここは縦も横も、ダッシュしながらジャンプすれば越えられるぞ

対ボスキャラ戦・テクニック講座4

中ボス編

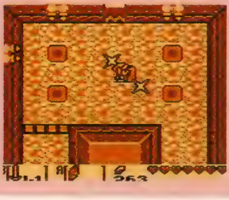
部屋中央の床を中心にグルグル回るだけ。特にこれといった攻撃はしてこないが、触るとダメージを受けてしまうのだ。ただし、外側の壁にピタリとついていればダメージは受けないからそこで待ちながら回転斬りしよう。

ボスキャラ編

ボスが登場したらすぐにBボタンを押して、一番底まで沈んでしまう。あとは小魚に注意しながら回転斬りで攻撃するのが、一番簡単な攻略法だ。ただし、ボスキャラとの横軸が合うと体当たりしてくるので盾で防ぐこと。

転ばぬ先のワンポイント・アドバイス

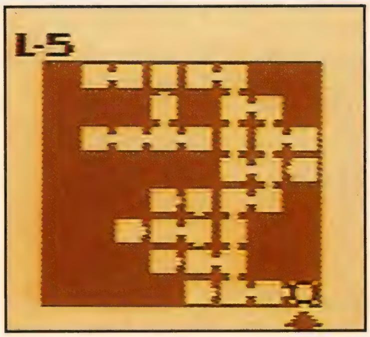
下の写真にあるポイントが、このダンジョン最難関のトラップだ。はっきりいって超難しいトラップなのだが、解き方をズバリ解説することはできない。とりあえず下のヒントをもとに考えてみてくれ。



→光るタイルを踏むと、必ず同じ順番で次のタイルに光が移動する

←左の部屋とまったく同じ配列。ということは解き方は同じじか？

攻略LEVEL5 ナマズのおおぐち

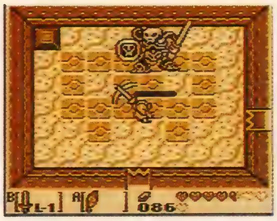


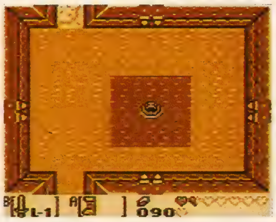
●入手アイテム●
フックショット

装備したボタンを押すと、ワイヤーのついたフックを発射。宝箱やブロックにフックを打ち込めば、下に穴が開いていてもフックを打ち込んだ場所まで移動できる。また、剣で斬れない敵を攻撃することも可能だ。

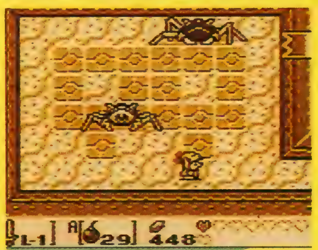
レベル4のダンジョンをクリアすると、いきなりオバケにとりつかれるはずだ。このオバケを連れている限り、ダンジョンには入れなくなる。しかし、オバケの頼みを聞いてあげれば、オバケは消えてくれる。ナマズのおおぐちに入るのはそれからだ。入り方は、前のレベル4のダンジョンで手に入れたアイテムを使えばよい。使い方はアイテムの特性を考えればすぐ解るだろう。

↑オバケの家がどこかわからない人は、電話ボックスでうるりらじいさんに相談してみよう

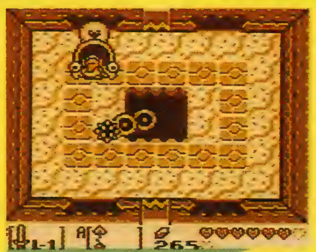

←コイツを倒すには、剣で斬って崩れたところを、あるアイテムを使って攻撃するのだ


←色の濃くなっているところは、Bボタンを押すと潜ることができるので試してみよう

対ボスキャラ戦・テクニック講座5

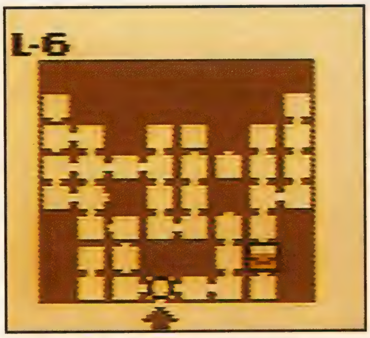


中ボス編 普段は何をやっても攻撃を受けつけない。もしチャンスがあるとすれば、止まって目を開いたときか?



ボスキャラ編 登場するときに出るメッセージ通り、何かを食べさせてやれば、写真のように釣り上げることができるぞ。

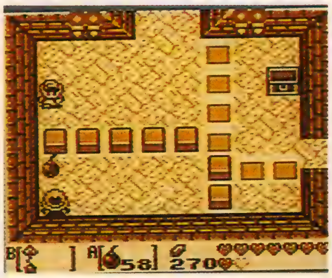
攻略LEVEL6 フェイスの神殿

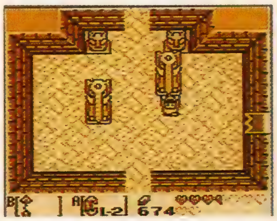


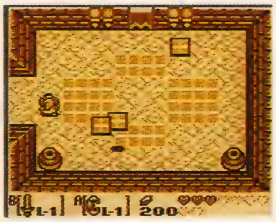
●入手アイテム●
パワフルブレスレット

パワーブレスレットでは持ち上げることのできなかったものが、持ち上げられるようになる。このアイテムを入手後、ダンジョンやフィールドで持てそうな物があったら、とにかく何でも試してみるようにしよう。

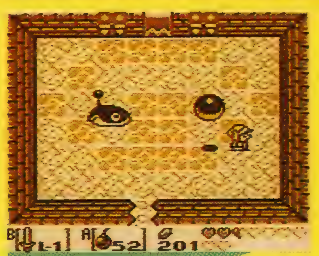
神殿の鍵は、神殿の南にある遺跡へ行けば手に入る。遺跡へ入るには、道を塞いでいる石像を触りまくるといい。石像に触っていけば、自然と道は開かれるぞ。ちなみに神殿の入り口まで行く方法だが、これは神殿の入り口近くにある石像を目指して移動すればよい。南にある遺跡の石像と同じ方法をとれば、神殿までの入り口が出てくるので、あとはそこに入るだけだ。


↑こういった近づけない場所にあるスイッチは爆弾を投げれば爆風で切り換えることができる


←パワフルブレスレットを入手できれば、こういったでかい石像も持てるようになるぞ


←プレイヤーめがけて飛んでくるタイルは、盾で防御しながらかわせばノーダメージだ

対ボスキャラ戦・テクニック講座6

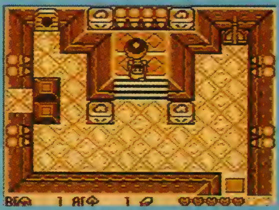


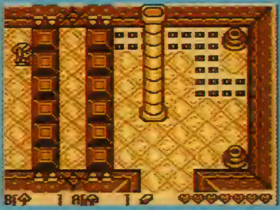
中ボス編 鉄球を投げてくるので、入手したアイテムを使い、逆にこの鉄球を利用してやるというのはいかがだろう!?

ボスキャラ編 伏せ字になっているアイテムを使えば倒せる。伏せ字は4文字。4文字のアイテムといえばアレしかない!

LEVEL7 主人公の冒険はこれから佳境を迎える

ダンジョン攻略も残りふたつとなり、ほとんどのアイテムと楽器を手に入れたことになる。しかし、冒険の厳しさはこれからが本番となるのだ。プレイヤーの行動範囲もかなり広がっていることだし、レベル7のダンジョンへ行く前に、もう一度全フィールドをチェックして回ろう。とくにアイテムスペースがふたつ以上空いてる人はチェックの必要あり。


↑ダンジョン内にある鉄球は、パワフルブレスレットで持つことが可能


↑ダンジョン内に立っている柱。これもクリアするためのトラップか?

夢中にイマジネーション。

アナ+スピード=コーフン

キミはちくわの穴の中を時速300kmで
走り抜けたことはあるか?(あるわけないだろう)
ならば、アクセルブリッドは強烈な体験となるだろう。
身動きできないほど緊迫感あふれる3Dサーキットが戦場だ。
見たことも聞いたこともない、
3D格闘シューティングが、
いま、始まろうとしている。**ACCELE BRIDE**

スーパーファミコンソフトアクセルブリッド11月26日 発売予定

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

©1993 TOMY

発売まであと145日(推定)!
(7月4日現在)

エージェンシーからの予告

NEXTはアクセルブリッドのスピードがテーマだ!!

今回の広告で、なにやら細いチューブ状の世界で展開されるバトルであることは賢明なる諸君はお気づきであろう。

★この広告の?(ナゾ)を知りたい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、コメントを明記の上、(株)トミー(下記の住所)アクセルブリッドエージェンシー係までお送りください。(7月30日(金)消印有効)

トミーのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます
◀このマークのお店でお求めください!

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

(応募先住所) 〒124 東京都葛飾区立石7-9-10 株式会社トミー 新規事業部「アクセルブリッド」エージェンシー係 迄

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

いよいよ今月は待ちに待った『風雲カブキ伝』の発売だ！　まさに『天外』ファンの熱い夏の始まりとも言えよう。さあ、存分に味わおう!!

●ついに『風雲カブキ伝』の発売ですね。『カブキ伝』には自来也や大蛇丸等、『天外Ⅰ・Ⅱ』のキャラが多く出演してるらしいですが、『天外』シリーズの迷脇役？のマントーや足下兄弟は出てくるんですか？　もしも出番がないと毎晩悪夢にうなされそうで怖いんですが…。

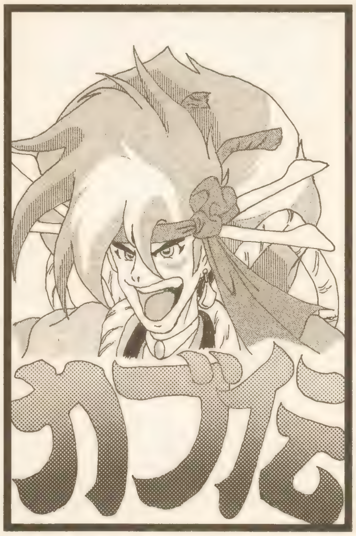
（富山県・アレックス）

ドキッ。きっ君って、なかなか良い感性を持っているねえ。きっと『天外』スタッフにしてみても夢枕に立たれるのはイヤだと思うよ。だって、足下ブラザーズなんてホントしつこそうだもんね。期待してくれていいよ。

●『天外』シリーズには、ビジュアルシーンを見る隠しコマンドがないので、私はゲームプレイ時にビジュアルシーンをビデオに録り、編集して見ています。全国にもこんなことをしている人が結構多いんじゃないでしょうか…。

（宮城県・昇龍脚!!）

なるほど、確かに『天外』シリーズのビジュアルシーンはクオリティが高い上に、見せ場も多く、時間にしてもかなりのものでしょうね…。それに今度の『カブキ伝』はビジュアル面の贅沢なことで知られているように、ボスキャラがミュージカルしちゃって歌いまくります。マニアだったらビデオに録って家宝にするでしょう。操り返して見て、歌を覚えて恋人に聞かせるのも手かも。（責任はもちません）



↑熊本県・ポジネガ

●阿国役の牧瀬里穂さんに、あっ、違った。牧瀬里穂さんの阿国に早く会いたいです。阿国の第一声は何と言うんでしょねぇ？　どこで仲間になるんでしょうねぇ？　カブキとはしっぽりうまくやるんでしょうか。う～ん。早くヤリタイ！

（福島県・ユング）

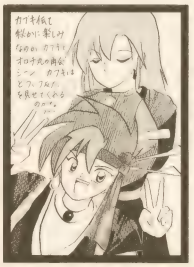
オイオイ。危ない奴だなぁ。気持ちは解るけど、そのエネルギーは120％までためてじっと待つのダ！　決して人に向けて逆噴射するなよ。人間、極限まで我慢して開放した瞬間にこそ真の快楽を得ようぞ!!

●編集部のマイクさんは、もう『カブキ伝』をプレイしたそうですね。キ～ッ。うらやましいーっ。そこで何でもいいですから、まだプレイしていない、あわれな一般ピープルの私にも『カブキ伝』の㊙情報を教えて下さい。おねがい。

（神奈川県・こみかん）

15歳の乙女に頼まれると、イヤとは言えないなぁ。それでは㊙とまではいかないが、いくつかいいこと教えてあげよう。一つ、無料の宿には注意しよう。二つ、使わぬ物は預けよう。三つ、ジパングではケチるな。以上の3点を知っていれば、ちょっぴり旅が楽になるかもネ！

↑静岡県・池山輪廻


↑東京都・佐迫ＭＡＲＩ

祝　カブ伝映画化？

みんな驚け！　ハドソンが『天外魔境　風雲カブキ伝』のプロモーション用にビデオを制作したぞ。その名も『天外魔境　電々の伝（でてんのでん）　電脳電劇カブキ伝』。ゲーム画面と実写を組み合わせたドラマ仕立ての1時間ビデオだ。

ストーリーはゲームの世界から現実の世界へとトリップした主人公カブキが、阿国や世阿弥達を仲間にして、時空間収縮コンピュータ大安友引で悪事に精出す足下兄弟を相手に大活躍する。そして最終決戦は、何故かあの『ボンバーマン』のバトルステージで、しかも史上初の『人間ボンバーマン』という形でおこなわれる。戦いはカブキ達と、大門教四使徒がコミカルなのに迫力ある、実に奇妙なバトルを繰り広げるぞ。果して、勝利するのはどっちかな。レッドカンパニーの広井王子氏もちょんまげに着ものという商人の恰好で、ボディコン姿の女王マキ嬢を従え、ドラマに色を添えているぞ！

今回、監督・脚本・製作・の3役をこなしたのは工藤裕司氏。なんと株式会社ハドソン代表取締役社長。その工藤氏は次の様に語ってくれた。

「『電々の伝』のビデオを出す目的は、『カブキ伝』の世界をゲームだけでなく映像の世界でも表現し、『天外魔境』の世界をふくらませたかった所にあります。ビデオの内容については、2時間ドラマを凝縮して1時間にした様なテンポの速さ、尚且つ設定は時代劇、それでいて文化は現代という点からも想像できるとおり、大変奇妙な作品に仕上がっています。見所は史上初の『人間ボンバーマン』です。コミカルでいて迫力のあるバトルステージを完成させるには大変苦労しました。ラスト5分の『天外魔境』を作った人々というコーナーでは、広井王子氏が自らのメッセージをおくっているので是非とも見て欲しい」

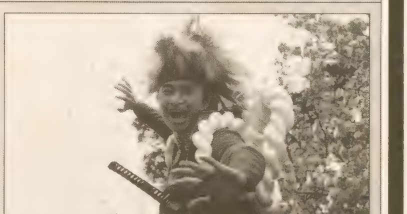
続いては今回、『電々の伝』の総案の他にビデオへの出演までもやってのけた広井王子氏のコメントだ。

「いやー。当初はビデオへ出演する気持ちはなかったんですけどね。結局、カツラや着物を身にまとってしまいましたね。『カブキ伝』については今回は外伝のつもりでしたけど、つい、力が入ってしまいました。本っ当に苦労して作ったんでみなさんにプレイしてもらいたいですね。」

お二人のコメントを読んでハドソンの『天外魔境　風雲カブキ伝』に賭ける意気込みがみんなには伝わったかな？　今回紹介した『カブキ伝』プロモーション用ビデオ『電々の伝』は、20万本を無料配布するそうだ。配布方法については予約キャンペーンの実施の他に何と、本誌の読者プレゼントでも扱われるので欲しい人はハガキを出そう。詳しくは152ページを読んでね。運が良ければ『電々の伝』のビデオが手に入るぞ。

↑3役を務めた工藤裕司氏　㈱ハドソン代表取締役社長

↑当然、出演の広井王子氏　㈱レッドカンパニー



今月のお触れ書き　『カブキ伝』の発売で来月からはジパング通信宛のハガキの山に嬉しい悲鳴をあげれそうで今からワクワクしている。そんなワケで読者諸君はガンバルように。　〒102東京都千代田区麹町5—5—5　宝島社　ヒッポンスーパー編集部　ジパング通信「俺は待ってるぜ！」係まで。

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

友の会

●風雲カブキ伝はすごくおもろいっ！　みんなで買おうぜっ!!じつは世阿弥ってね、……は？おお、もうドラクエマスターズに入ってたのね。いかんいかん。そんなわけで、ドラクエトークを始めましょうではないかい。当方非国民大歓迎。なんやそれ。

どーもありがとよっ!!!

No.0205　埼玉県・ぱのらま新

No.0943　埼玉県・如月らいしゃ

DQVが愛なのさ

【パパスの剣】

5月号のくさなぎ依竜さんのイラストを見てハッとした。なんせあたしゃ『パパスのつるぎ』は名前が気に入らなかったので、けっこう粗末に扱ってた。父の思いが込められた剣をぉ～。血も涙もないヤツだわ～。はんせい。

No.1014　岐阜県・竜宮の遣い

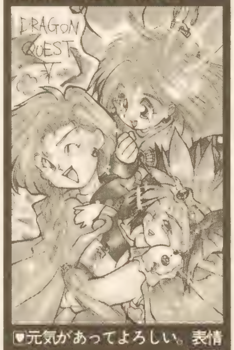
♥なんとー っ。預かり所一掃セールをやったときも、あれだけはとっといたぞ。反省してるな、よし。　（飯田）

【ビアンカを選んだ訳】

〈その1〉

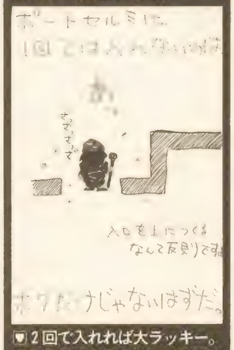
6月号の池野由希子さんへ。だって、あの幸せそーなふたりをひきさくことなんかできないもん。『ビアンカでなきゃ男じゃない』ってこういう意味もあるのだ。

No.1015　東京都・あすくろーざ



No.1016　埼玉県・黒杉堂

♥元気があってよろしい。表情がすごくいいよね。（飯田）


No.1017　東京都・夢眠

♥2回で入れれば大ラッキー。何度も出入りするオレ。（飯田）

♥イラストにはアンディと彼女が描いてあったぞ。そういう意味。　（飯田）

〈その2〉

自分が1度目のプレイでビアンカを選んだワケは、ひとこと「恋の痛手を経験したから」さっ。フッ、これじゃまるで某ゲームのドラゴンナイトのノリだぜっ(笑)！

P．S．たぶん自分と同じような経験をしたやつの9割方はビアンカを選んだんじゃないのかなあ？

No.0747　沖縄県・勇者ビック

♥つまりふたりとも、誰かの『失恋』を考えて、ビアンカを選んだというワケ。ビアンカを選んだ人の半数は、この口じゃないかと思うぞ。オレもそう。　（飯田）

【男の子と女の子】

ふたりなのは、マジにうれしかった。「どっちかなあ」って期待してただけにね（すぐのめり込むワタシ）。再開したとき「ああ、こいつらいつもいっしょなんだな」とほほえましく思った。けど、片方が○○になったとき、片方がおいてきぼりをくらったみたいで、すごいかわいそうだったのを覚えてる。あっちは祭り上げられてんのに、こっちは無視されてて……。なんとかしてやりたかった。"差別"とは言い過ぎかもしれないけど、もうちょっと配慮が欲しかったな。

No.0716　岡山県・みいぼ

♥でも○○ってプレッシャーだよぉー。女の子にプレッシャーかけたくないあたしには、よかったけど。あたしの思想も差別かな？　トホホ。　（美弥）

【Vに関する思い出】

ビアンカを選んでゲームを進めているうち、彼女が中学時代の初恋の子としゃべり方、性格ともにすんげえ似てるなって思い始め、そこでふたたび初恋の子への思いが復活してきた。で、エンディングを迎える頃に、とうとう8年越しの初告白をしてしまったという、ビアンカに関する美しいエピソードがある私。うん、結果……まあ、御想像におまかせ。許せ。

No.0033　山形県・セラフ

♥ああっ、いいじゃない、それ。でも女の子としちゃ、もっと早く告白して欲しいってモンだわ。ウン。　（美弥）

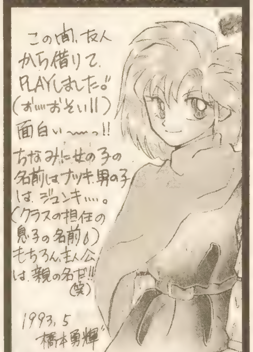
No.1018　千葉県・大島たぬき

♥妙に力が抜けたのは私。（飯田）

No.0992　神奈川県・青龍碧

♥聖母ですな。豪華っ！（飯田）

No.1019　神奈川県・橋本勇輝



♥ビアンカが浮いてるぞ。（飯田）

No.1005　岩手県・鈴見あかり

♥女の子も根強い人気！（飯田）

トルネコのNEWゲーム

【 外伝？ が出る！ 】

5月某日、母が僕を呼んだ。
「ぷうか（仮名）、チュンソフトって所からハガキが来てるよ。『トルネコの大冒険』が発売されるとか書いてあるよ～」でえええっ！ マジかよぉ！
そして数日たった火曜日、ジャ○プを読んで改めて感激した。
プリプリ博士：ゲームソフトの中に入ってるアンケートハガキは、なるべく出した方がいいぞ～。

No.0088 宮崎県・ぷうかJターボ

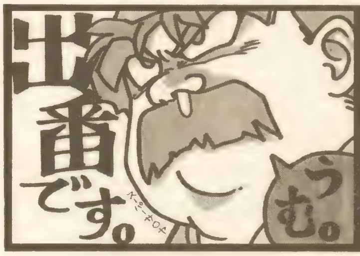
♥あのハガキのイラストは、当コーナーのイラスト担当ポリンキー（仮名）が描いてるんだぜ。はっ、バラすとポリさん怒るかも。 （飯田）

【 期待大！ 】

やったあ！ 大好きなトルネコの続編が出るぞぉ！ Ⅳで大好きだった3章の楽しみが、倍増して戻ってくるんだからうれしいぜ。サブタイトルのダンジョンっていうのも気になるな。仕掛けのダンジョンはあるのだろうか？ そして、商売はあるのか？ もう楽しみで夜も眠れない！（大ゲサ）

No.1020 茨城県・破邪の剣

♥スライムたちが、実際に歩いているのが目新しくていいよなあ。 （飯田）



No.1021 北海道・いもむし

No.0063 北海道・ゆーきゃん

♥ラインハットのイベント終了後の話ですな。イカス。Go！ Go！ ヘンリー。 （美弥）

トンヌラらぶ♥ Ⅰ・Ⅱ!!

【 気になること 】

ドラクエⅠ・Ⅱで気になるんですけど、今回バックアップですよね。じゃⅠの最後の質問で「はい」とすると……♪デロレロデロレロかなー。あと、復活の玉はどうなるんだろ？ うーん。

No.1022埼玉県・桐曼邪朗

♥復活の玉がⅤと同じ効果なら殺す！（←誰を？）Ⅱと同じにして欲しいなあ。（美弥）

【 苦労したこと 】

ドラクエⅡをクリアしました。念のため言うけれど、FC版です。
思い返せばドラクエⅡを買ったのは私が小学3年生のときで、かれこれ5年過ぎていた。ローレシアの旅の扉ですぐ目の前にある町へはどうやって行くんだろうと悩んでいました。バカな私はお金をためてキメラの翼を買い、そこで使った。が、ローレシアに戻ったという、なさけない&なつかしい話もあります。
ＳＦＣ版のⅠⅡをクリアするのにまたがんばります。

No.0935 北海道・高橋るみこ

♥最初のうちは、キメラの翼、高かったんじゃない？ ご愁傷様。 （飯田）

【 名前のこと 】

Ⅱのローレシアの名前をＦＣ版と同じにするつもりです。サマルとムーンは同じ名前になるかな？ 不安……。

No.1023 栃木県・ピョン太

♥同じにしてくれないと殺す。（美弥）

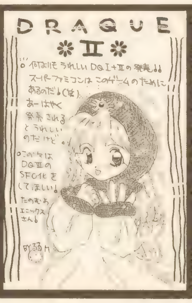
No.0868 大分県・一塔寺春丸

♥実際に一番人気あるんスよ。このローレシア、いい味出してるぅ♥ （美弥）

No.0173 埼玉県・DQシスターズ

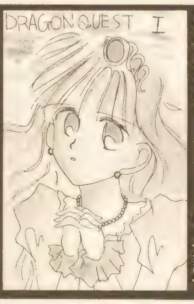
♥サマルーん。しかし、ほとんどの人が彼をトンヌラと呼ぶ。WHY？ （美弥）

No.1024 北海道・百瀬るる



♥おもちゃショーにも出てなかったのよね。発売はいつなのだっ!! （美弥）

No.1025 長崎県・流川幻海



♥健気なローラちゃん。彼女はもっと……HP高そうな……外見じゃない？（美弥）

Ⅵの予想だよっ!!

【 主人公はあの方 】

〈その1〉
主人公はエ○○ー○！ やっぱこれっきゃないでしょ。モンスター仲間システムを生かすならね。

No.1026 新潟県・菊丸お米

♥ついに主人公!? ギャーン!!（美弥）

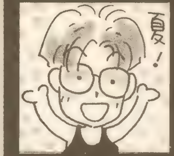
〈その2〉
まず、Ⅳ、Ⅴの後の話で、主人公はふたり。ひとりは例の血筋の青年。もうひとりはデ○○○ロ！ 当然Ⅳのときの記憶はなく、ゲームが進行するに従って思い出していく。そしてラスト付近で彼は勇者と行動を共にするか、悪の道に走るかの選択があり、それによって微妙に話の流れとエンディングが変わってくる……ってトコでしょうか。これならモンスター仲間システムも残るし、やおい少女たちも大喜びでしょう。（おい）

No.0011 北海道・みんと☆E

♥みなさん伏せ字軍団に活躍して欲しいのね。最後の文はいいって。（美弥）

WRITERS

●カメさく飯田



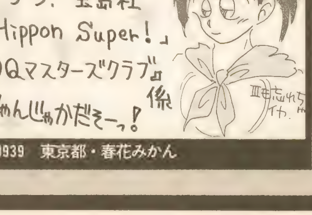
おもちゃショーで、女神転生のヒーローがごはんを食べていたのを発見。ヒーローも腹が減るのだ。ウム

●スライム美弥

毎週、某アニメが楽しみでウキウキ。なにが楽しいかって、薔薇を投げ、見ているだけのあのお方。アデュ！

（募集!!）

水面下にあったドラクエ関連の動きが、徐々に顔を出してた今日この頃。マスターズのみなさん、どうぞ投稿プリーズ。一応の〆切は、7月20日。10月号の掲載になるのだ。



No.0939 東京都・春花みかん

CLUB邪教の館

絶好調のアトラス、快進撃はどこまで続くか

ＰＣエンジン版の発売が９月24日に決まっているのだが、私の正直なところは「おお、ずいぶん早く出せるもんだなあ」なのである。いくら移植だからといって、開発開始から相当早いピッチで作っていかなくてはこのスケジュールにはならないはず。しかも新たにフィーチャーを加えてのことだ。

これは「アトラスという会社が波に乗ってきた証拠」だと思っている。『真・女神転生』が好調で、社内全体が引っ張られていい方向へ動いているからこそ、移植も快調に進んでいるんだろう。

となると『真・女神転生II』も以外と早く開発されるのでは？　来年の発売は間違いなさそうだけど、冬から春の間に出ちゃったりして。だったら何と素晴らしいことだろうね。

☆当クラブ所在地☆

『II』本当に来年早々に発売されたら、またパニック状態に陥るなあと思案顔のバーテンダー。でもめげずに頑張るぞっ、と。お便りの宛て先は

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社　HIPPON SUPER!編集部
CLUB邪教の館係まで

メガテニスト養成講座　その１

ふと思い立ったのだが、私は実生活の上でけっこう『真・女神転生』で培った知識が表に出てくることがある。

ある人がヘビを買った。その名前が〝草薙〟という。ふふん、じゃあ合体させたら〝フツのみたま〟になるな…。

手に入れたヘンなカメの出身地を世界地図帳で調べていたら、〝おおっ、このエルサレムこそミカエルを始めとする天使たちや、ソロモン王に封印された墜天使たちの出身地なり！〟と喜びの声をあげたりしてしまう。

こんな自分はまごうかたなき〝メガテニスト〟なのではないか？

あなたもメガテニストになってみないか。いいのか悪いのか知ったことではないが、少なくとも自己満足だけは得られよう。なあに、簡単だ。以下のことを実践すればよろしい。

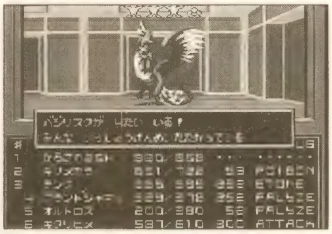
さあ、めくるめく『真・女神転生』だらけの世界へ飛びこもう。

★　★　★　★　★

その１　基礎編

まずメガテニストになりたいっ、というならば、とにかく「真・女神転生のすべて　悪魔復活編」を熟読し、一言一句まで暗記するほど読み返しなさい。これは基本中の基本です。その中に出てくる固有名詞、人名などすべてが頭に入っていなくては、あらゆる要素を『真・女神転生』に対応させることができない。ついでにいくつかの文献（お勧めは「神道の本」「密教の本」「地獄の事典」など）にも目を通す。

さて、読者の皆さんの中にもメガテニストを自認している人が居るだろう。どうやってメガテニストになったか、あなたならではの方法論を教えてほしい。では次回に続く（予定）。



↑バジリスクとは読みがちょっとだけ違うバジリスクってトカゲがいるのだ。語源は同じ

ちょっとだけ強気に言わせて

はあああああーっ。よーやく完成しました。苦節○ヵ月、幾多の試練と読者の罵倒と井上部長の怒りに耐え、苦労に苦労を重ねて晴れて店頭へと並ぶっ。いやーめでたいめでたい。色校正が終った翌日には40度からの熱を出してしまったぐらいだから、その大変さがわかろうってもの（ホントか）。おかげ様でいまだに調子がすぐれない。どうやら遅れのあまり、私の写真を踏んづけた不届き者がいるようなので、きっとそのせいだろう。

というわけだ。絶対買うのだぞ。

↑何が発売したかって、わからない人はいないでしょ。当クラブの単行本だよーん。定価780円、全国の書店で大絶賛大好評大発売ナリ！

MEMBER'S ONLY

●目に見えない攻めぎあいを繰り広げていた日本各地の神々も、とうとうはっきりと動きだしたようだ。手始めに某大手酒造メーカーを使い「安曇山水（アズミさんすい）」なる鉱水を開発したのである。国津神サイドの人間は絶対に飲むベし。

CODE 0090　東京都　Nai,sch

★一杯飲めばうろこが生えて、二杯飲めば目が魚に！　なんてことになったらどうしよ。そしたら自分の頭をかち割って、カブト煮にして酒の肴にしよ。

●理科の元素記号のテストで〝Mg（マグネシウム）〟をうっかりマグネタイトと書いたのにマルをくれたT先生はもしかしたら『真・女神転生』ファン？

CODE 0073　愛知県　るしふぁーEAST

★いや、その先生は単なるファンなのではないっ。表には出てこない隠れメガテニストとみた。しかもかなり深い。よかったねえ、そんな先生の授業を受けられるなんて、生徒冥利に尽きるね。

●６月号の山路顕弘さん。オレんとこの学校でも『真・女神転生』を知らない人ばかりで話がつうじません。お互い頑張って布教させましょう。

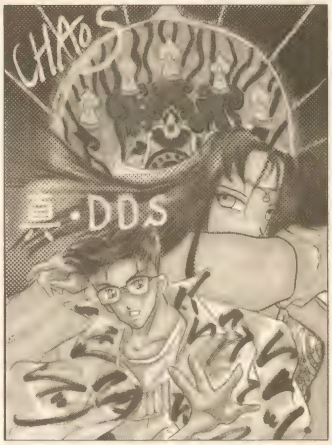
CODE 0122　秋田県　闇白蛇

★よし、キミを真・女神転生布教舞台秋田県地方総司令官に任ず。この役目は重いぞ。最低でも仲魔を1000人は作ってくるのじゃ。

●アトラス主催のファンクラブ「DDS-NET」に入会し、デビルアナライズカードをもらいました。その中のハートのキングってヴィシュヌですよね。これがなぜか「女神」になってます。「魔神」のはずなのに。

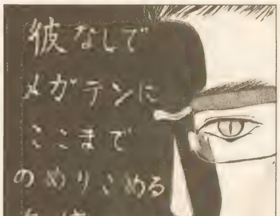
CODE 0124　香川県　オメガいとー

★ありゃ、ホントだ。確かに魔神なのに女神になってる。アトラスの人に言っておきますね。



↑CODE　0136　大阪府　いまり　★後ろのマンダラ風味がなかなかチャーミングである

↑CODE　0137　茨城県　★なつる　★昔、こーゆーゲームがありましたっけね



←CODE　0138　埼玉県　AM04：02カオちゃんは人気ものね。小憎らしいのに

単行本のどさくさで７月号の新規CODE №とダブってしまったかたがいます。以下の通り訂正しますのでご容赦ください。0086邪心ナンタロトさん➡0139、0087長谷川信吾さん➡0140、0088桐曇邪朗さん➡0141、0089Sitrusさん➡0142

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ゆう ケン

投稿のネタ26分類

A.	思い出	N.	スクープ
B.	攻略法	O.	生態図鑑
C.	裏ワザ	P.	言葉遊び
D.	イラスト	Q.	評論
E.	写真	R.	俳句・短歌
F.	感想	S.	笑える話
G.	成功例	T.	悲しい話
H.	失敗談	U.	希望
I.	新発見	V.	意見
J.	質問	W.	データ
K.	回答	X.	企画
L.	私の主張	Y.	お知らせ
M.	パソコン情報	Z.	その他

まったくあっという間にスパッと一年の半分が流れていってしまったねえ。あせりを感じている人もあればまだ半分残っているさと思う人だっているわけね。中にはここを読んで初めて「なんてこった。もう180日も過ぎたのか」と思っているヒマな人だっていることだろう。さあさヒマだったらば読んどくれ。

I-302 奇妙な文字でも解読しましょか

●6月号の続きです。『V』の謎のメッセージについて残りの3つをまとめてみました。　5F（E7、S28）

```
*---  *  I, /  ====
'---  U  +  :  ----
```

これは「COME」と読むこともできるが、意味は「来る」ではあるまい。COMEのスペルには別にわいせつ的なニュアンスもあるので、狂乱の部屋から察してこちらが正解だと思う。

6F（EI、SI4）

```
 +  !--)  :/--' ====
;  :!   ',  ;' --)----
```

これは「ARISE」=「出現する」。この階に集中している重要な敵キャラ、NPC達を示しているのかも。

777F（E29、N97）

```
 //!  +  :-*  ====/--/
//  !:  ;  :--/====, --/
```

これは「HADES」。意味は「地下の世界」。つまりこのフロアそのもの。魔物たちのうごめく「地獄」のことである。なお1階の「HOME」については、マップの位置からすると意味は「中心地」だと思うが、「HOME」のスペルには他に「墓場」という意味がある。（埼玉県・早乙女優樹）

㊝なぜか最近研究の進んでいる「Vにおける不思議な文字の解読」のコーナーですわ。ところで上の意見なんだが、ちょいと深読みし過ぎでしょ。いくらそんな意味が存在するとしても「HOME」と「墓場」が直結するわけないし、英語圏の一般民間人がそんな語句の使い方なんてするわけもない。さてまあそれを置いておいて他にも意見が届いているので紹介する。

●5Fはどうやら「COKE」となるらしい。はて何のことだと思って調べてみても、「コークス＝無煙で火力の強い燃料」としか出ていない。「ウィザードリィ」と燃料の何の関係があるんだ？　と考え込んでしまいました。しかし、よおく考えてみると「COKE」はコーク、つまりはコカコーラのことなんだ、これが。5Fといえば歓楽街。コカコーラでも飲みながらゆっくり楽しんでおくれというジョークなんじゃないかな。

（新潟県・グレたでーもん）

㊝どっちかといえば「COME」で、「おいでよ」みたいな意味なんじゃないかと思うが。最も人間のにおいのするフロアだし、陽気な発言も出ちゃったりするんじゃないの？

L-303 性別に関するテーマその2

●冒険者ではないので言い忘れてましたがどこにでもいるでしょう、性別不明のキャラクタ。アイテムを識別するためだけにいる「しきべつ」。荷物持ちの「にもつ」、「アイテム」、「あずかり」など。お金を預かる「ぎんこう」など。ファミコン版『III』のときは力のコインを預かる「？コイン」というやつがいた。ゲームボーイ版では7人目から下のキャラクターを「A」、「B」、「C」、「D」でつぶして右側に別のパーティを並べたりとか。悲惨なのがアイテムのスペシャルパワーを試すための「いけにえ」。そして一番有名なのがキャラメイク時の「あ」だな。

（新潟県・グレたでーもん）

㊝そりゃそうだ。特に生まれてくる瞬間だったら不思議なことに性別不明キャラがとても多いと思う。

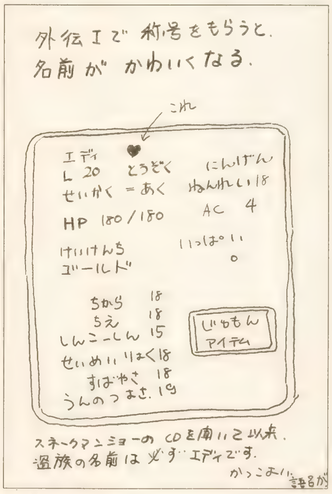
Z-304 93年7月の雑感コーナー

●以前このコーナーで述べられていた「3人のゴースト」について更に気付いたことがあります。あの3人、ANDREW、ROBERT、DAVIDが『ウィザードリィ』シリーズに手を付けるのはどうやら『V』が最後らしいのです。それが証拠に『VI』では彼ら3人はいっさい手を付けていません。ゆえに『ウィザードリィ』の世界では3人は既に「他界した」という意味でゴーストとして出演しているのでは。（佐賀県・御常地）

●次作では新たに「血圧値」を設けてはどうでしょう。それによりこんなリアリティが……1：低血圧のキャラは朝に弱いため、宿での回復が遅く、体力の伸びが悪い。2：高血圧なら高齢時のパラメータが乱れやすくロストしやすい。3：低血圧の人と高血圧の人は生活のリズムが違うので一緒に行動できない。4：またどちらの血圧にも属さない中血圧がありこれは高・低血圧とも自由に行動できる……くだらないですね、もうやめます。（東京都・中級茶葉）

↑大阪府・天下舞町りうまる

↑福井県・じゅる



↑東京都・えぴくと

Wizardry

ファイナル　ファンタジー王国

FF竜騎士団

単行本２巻の影響か、今月は投稿量がいつもの２倍になりました。なんといっても原稿を書いているより、ハガキを選んでる時間のほうが長いんですから。みんなどうもありがとうネ。ちなみに今月の投稿No.１は千葉県のなあちゃさん。その数なんと50通以上！　そのパワーにはもう脱帽です。（リエ）

PERSONALITY

ヨシヒロ　近頃、休みの日は都内各地の公園巡りに出かけることが多い。本人いわく「木々のささやきと風の声を聞きにいくのさ」だって。本当かなあ？

リエ　夏になると、天気のいい夜は自宅のベランダで星を見ながら月光浴するのを日課としている。さすが横浜で生まれ育ったお嬢様（？）は優雅だこと

スー　最近ヨシヒロが散歩をさぼっているので、運動不足になってやや太り気味。このままじゃデブチョコボならぬデブ犬になってしまいそう。

みんなでおしゃべり CHAT ROOM

★私の名前は安奈（あんな）。だからＦＦ４やってるとき、ギルバートがアンナとか言うとはずかしくなる。しかし今は「そんなに私が好きなの」と優越感にひたってゲームをしています。

No.728　くみやんのテレツボ　Ｌ１

リ　ドラマや小説なんかで自分の名前が出てくるとドキッとするわよね。

ヨ　オレはマリオのヨッシーのおかげで、さんざん周囲からバカにされたぞ。

★私はもの知りじいさんに聞いたところ、セーブ回数が2100回をこえていた超マメなやつです。

No.727　騎霖みう　Ｌ２

リ　スゴ～イ、マメ。私なんかセーブ忘れて電源切っちゃったことあるのに。

★「アビリティー調合！」と言ってオ◯ロナミンＣとソースを混ぜて、あまりのマズさに腹痛をおこした私の弟。

No.729　岡山県・竜騎士もどき　Ｌ１

ヨ　そういえば子供の頃、しょうゆと麦茶を混ぜたのをコーラだといって友達に飲ませたことがあったなあ。

リ　その頃から性格が悪かったのね。

ヨ　ほっといてくれ！

★時魔道士のつかい方

1　はやく花を咲かせたいあなたへ……スピード

2　歳をとりたくないあなたへ……スロウ

3　ゴキブリ退治に……メテオ！

No.646　なあちゃ　Ｌ１

リ　わかるわかる、私もゴキブリだいっキライなの。

ヨ　ほら、ゴキブリ（のおもちゃ）！

リ　キャ～、あっちいって～！　（手当たり次第にモノを投げつける）

ヨ　うわあ、リエやめろ、頼むからフロッピーを投げるなあ！　原稿が～！

こみっくしあた～

←No.736　大阪府・大君去沙　Ｌ１　コレって背筋が寒くなるのよね（リ）　夏にはいいかも（ヨ）

今月のクリティカルヒット

ワープロギルバート

→No.533　吟遊詩人楽団　Ｌ１　外字作成機能で作ったんだって（ヨ）

ダメージ 783

←No.737　神奈川県・意味ありげ　Ｌ１　なんかマヌケでいいなあ（ヨ）

ダメージ 2016

ヨ　ん～、今月はイマイチ。もっとクラクラするネタが欲しいなあ。

リ　そうねぇ。みんな、頑張ってＨＰ6000のヨッシー大魔王を倒してネ！

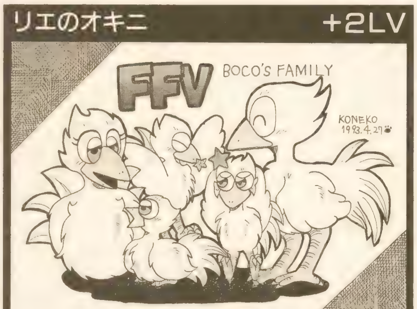
ヨ　オイ、ちょっと待て、勝手に人を悪者にするな～！

FINAL FANTASY MUSEUM

ヨッシーの1枚　+2LV

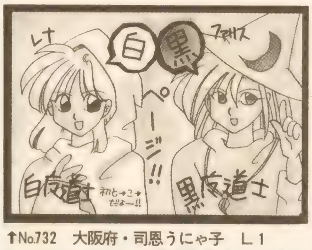
↑No.730　静岡県・かぜさわ朱影　Ｌ２
かなり丁寧に点描していてグー！（ヨ）

リエのオキニ　+2LV



↑No.469　子猫丸　Ｌ２
あったかい雰囲気が伝わってきます。幸せそうなボコ（リ）

↑No.731　青森県・望月京　Ｌ1
宝塚みたいでカッコイイ（リ）

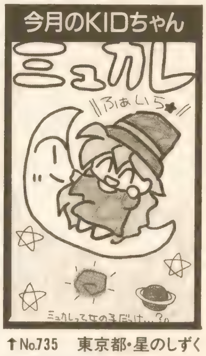


↑No.732　大阪府・司恩うにゃ子　Ｌ１
う、キビしい（ヨ）　白黒でも負けないわ（リ）

↑No.733　島根県・結城せしる　Ｌ１　載せるからやめて！（ヨ）

↑No.734　大阪府・鳥頭　Ｌ１
コレで全滅したことあるの（リ）

今月のKIDちゃん



↑No.735　東京都・星のしずく（11）　Ｌ１　ワンワン！（ス）

わたしの主張／テーマ：キャラのコスチューム

★バッツの青魔道士は赤影。レナの魔法剣士はじょぎんぐ姉ちゃん。ガラフの白魔道士は人間ドッグの患者。ファリスの踊り子ははいからさんが通る。クルルは……何着ても服にうずもれている。

No.201　信山☆しんざん　Ｌ２

リ　ファンに怒られないかしら。

★踊り子ガラフはとっても似合う。あの年齢を考えていない派手さがよい。

No.738　神奈川県・ジェンナー　Ｌ１

リ　まるでヨッシーみたいよね〜。

ヨ　どういうイミだよ、それは！

★カインを先頭にして歩くと……彼の後ろ姿ってカブトムシが歩いてる様に見えませんか？

No.739　渡鳥・ホーリー・花陰　Ｌ１

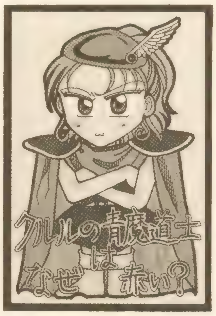
ヨ　そういう見方もあるかもしんない。

リ　ところで、次回の募集テーマは？

ヨ　いやあ実はね、スペースの都合で、「わたしの主張」と「ＦＦアンケート」を１か月交替で掲載することにしたから、今回はお休みなんだよ。

リ　え、そんなの聞いてないわよ！

→No.740　愛知県・炎の女　Ｌ１　むくれたファリスがとてもチャーミング(リ)



←No.488　天空ゆきのじょう　Ｌ２　クルルの世界では赤色を青と言う(ヨ)　大ウソ(リ)

↑561　水守さすけ　Ｌ１　ククク、このキャラ、編アサノ氏にそっくり(ヨ)

ＦＦアンケート／Ｑ：クリアレベル

★わたしのクリアレベルは51だ！　だってコレ、何の倍数でもないっしょ。ホントは45くらいでも倒せたかもしんないのにわざわざ上げたんですよ。

しかし、(ラストバトル時）しょっぱなから石にされた……。

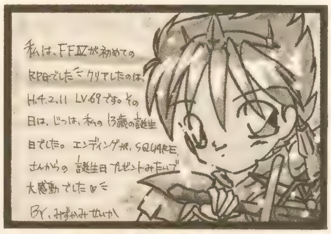
No.741　新潟県・おちゃ茶　Ｌ１

★僕の友人にもの凄い奴がいます。なんとクリアレベル９（レナは８）！日本中でこれより低いレベルでクリアした奴はいないと思います。

No.742　プラット＝ホームズ　Ｌ１

リ　本当？　信じられな〜い！

アンケート結果
平均クリアレベル 69.5(Ⅳ) 46.9(Ⅴ)



↑No.743　岡山県・端上星霞　Ｌ１　二重の喜びになってよかったですネ(リ)

ＦＦⅤ早解き＆バカ解き大賞ついに発表!!

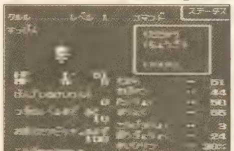
はい。このページの担当編集でありながらあまり顔を出さないアサノです。

さて、半年あまり前に募集しました『ＦＦⅤ』のビデオ募集ですが、ついにと言うかやっとと言うか、発表です。

で、早解きの方は石川県のウーちゃんが「５：52」と申告して最速なんだけど、ビデオに映ってないので授与は控えます。もう一回送ってね。スマン。

そして「バカ解き」。これが面白いのなんの。あまりにも多彩なのでこれから何回かに分けて紹介したい。

第一回、映えある「バカNo.１」は、東京都No.９まぢゃ。ＬＶ99バッツ（ＡＢＰはゼロ）と、ＬＶ１、ＥＸゼロで全ジョブマスターのパーティ。（ファリスは会った時のＬＶ）で、バッツ一人でクリアまでして見せる根性は並みではないですな。スゴイ。大賞はまじゃ氏に決定！　記念品を送るのでお楽しみに。「バカ解き紹介」また来月。



←ＬＶ１だけでなく10ＡＢあつめた所がポイントだったのだ

音楽鑑賞室【TEXT：マエストロ植松】

タイトル　うてな
アーティスト　さねよしいさ子
ＣＤ番号　ＦＬＣＦ-30200

「ボラボラのマルコじいさんがナントカ」というＣＭソングを聴いて「うふふふ」と微笑み、さっそく次の朝これを買ってしまったのだよ。

不勉強で「さねよしいさ子」さんのことはこれまで何も知らなかったのですね。

しかし聴いてみるとこの歌声はなかなかにエキセントリックで「あ、アタシこゆの生理的にダメなのよね。」という人も多いに違いないが、僕はこゆの拍手パチパチしてしまうね、バンザイ、バンザイって。

作品というよりは商品を作りたがる日本の音楽業界に於てこの個性は稀有のモノではないですか。しかもこの際立つ個性を保ちながら、商品としても楽しい音楽として成り立たせているところがエライではないですか。

これは久々にズッポリとファンになってしまいそうだぞ。

もうこれからの私「さねよしいさ子」さんには無条件降伏ならぬ無条件幸福です。うふふふ（…ウ、ウマイッ！）

植松隊長の近況報告

二日酔いの日は何故か仕事がはかどってしまうのだ。ありゃどうしてだろうね？頭がボーっとしてて余計な事を考えないですむからかね？勤勉な僕は仕事の能率を最優先するがゆえに毎晩酒を飲むんだろうな、きっと。

←このコーナーはＦＦの音楽担当・植松マエストロ伸夫さんのご協力でお送りしております。紹介のＣＤは市販されています。

ナイツ情報局

ごめんなさい！

リ　引き継ぎ時のミスで６月号掲載の団員番号がダブッちゃいました。正しくは、しばきはいねさんがNo.716、山田花菜さんがNo.717、ゴロちゃんさんがNo.529、大内真紀さんがNo.566です。

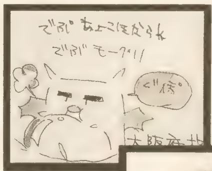
ヨ　以後気をつけてくれよ、リエ。

リ　ヨッシーでしょ、間違えたのは！

お便りから見〜つけた

リ　ハガキの表や封筒の裏に何気なく描いてあったカットをピックアップ！

ヨ　まさか本当に載せるとはなあ……。



←No.720　ＥＳＰゆっきー　Ｌ３　デブなモーグリもいいなあ(ヨ)　いいでショ(リ)

→No.612　だちょうのピータン　Ｌ１　カワイイので思わず載せちゃいました(リ)

投稿待ってま〜す

ヨ　今月、採用２回目にして、めでたくジョブの称号を手にしたのは５名。

リ　騎霖みうさんには時魔道士、信山☆しんざんさんには忍者、天空ゆきのじょうさんにはナイト、ＥＳＰゆっきーさんには狩人、沙波遊希さんにはナイトのジョブをあげま〜す。

ヨ　次から名乗ってＯＫ。なお不満な人にはＬＶアップしたら考え直そう。

リ　さて、私たち２人＋１匹の顔イラスト（縦横比１：１）を募集しま〜す。

ヨ　カッコよく描いてくれよな！

あて先はこちら

↑No.466　沙波遊希　Ｌ２　普通のイラストはＦＦＭＵＳＥＵＭ宛にネ(リ)

〈投稿募集コーナー〉こみっくしあた〜＝マンガ/たいへんよくできました＝自作ＦＦグッズ/想い出の１シーン＝名場面イラスト/今月のクリティカルヒット＝インパクトのあるネタ、をヨロシク！

●ヒッポン スーパー HIPPON SUPER!

TV GAME MAGAZINE

全RPGファン注目の期待作、発売直前の『聖剣伝説2』を総力特集！　もちろん『スト2ターボ』攻略情報もフォロー、より深く徹底研究する!!

次号9月号は
8月3日発売!!
予価490円（税込）

編集後記

●編集部の連中は「ストIIターボ」にハマッている。ゲーマーから営業マンまで、老若男女、上手下手を問わず対戦の絶えることがない。ストIIシリーズの奥深さを再認識する今日この頃である。（ハルク）
●事情があって引っ越さねばならない。6月27日は誕生日だし。ジェフベックの新作は発売延期で24日。色々あるけどヒマよりいいや。さて戸田君、俺のブランカにかかってくるのだ。練習だぜ。（根本）
●近況なし。二足のわらじをはいていて、両者間を反復運動している、というライフスタイルの為だろうか。記憶に空白多し。以上、平成5年6月21日の私の心のスケッチでした（笑）。（本宮）
●今年は「ゲームフェチ」が増えるぞ。きっと。マリオコレクションにミスティッククエストにドラクエI・IIにストII。仕上げはゲームCDのBOX買い。で、やらずに飾る奴が増える。絶対。（アサノ）
●どーも。依田です。今、ちゃねりんぐ中です。NEO・GEO本もひと段落つきまして、はー、どっこいしょ。ホントは誰が書いてるかだって。あたくしよ。サリーよ。書いてから帰ってね。（よだ）
●ハルク編集長にも大敗して「ストII」編集部最弱の地位に輝いた。光村印刷の営業さん達に挑んでも「ベガはずるいですよ」とか言われたあげく負けてしまうし。おれと並ぶ奴はいないのか？（徳永）
●ああ、2行しかない。いやー、疲れてるのよ。家庭でいろいろありまして。大人ってズルイわ。（サリー）
●昇龍拳をマスターした。親指に「ストII」ダコができた。次は、めくりアッパー昇龍だ。さあ、徳永さんの駅長相手に練習だ。（ゆーじ）
●仕事の疲れとノイズの聞きすぎで頭痛と下痢に悩む日々。そこで全国体が弱い人連盟、略して全弱連を結成する。応募待つ。（マギー）

HIPPON SUPER!

1993年8月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎　根本康弘　元宮秀介　依田智雄　徳永佳明　戸田宣子
STAFF●キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　鈴木みそ　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　山住賢司　戸田裕二　鈴木伸一　佐藤大　後藤勝
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　DNA　M'S SPACE　ティースタジオ　アートサプライ　前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子　押田J・O　鶴見としゆき
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621（東京）　052-201-4181（名古屋）
06-204-1966（大阪）
印刷所　光村印刷株式会社

©1993宝島社　雑誌コード07689-08　Printed in Japan

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 8

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-□ゲームボーイ　2-□ゲームボーイマガジン　3-□月刊PCエンジン　4-□コンプティーク　5-□The スーパーファミコン　6-□週刊ファミコン通信　7-□電撃王　8-□電撃スーパーファミコン　9-□電撃PCエンジン　10-□電撃メガドライブ　11-□BEEP！メガドライブ　12-□PCエンジンFAN　13-□ファミリーコンピュータマガジン　14-□Vジャンプ　15-□㊙スーパーファミコン　16-□㊙PCエンジン　17-□メガドライブFAN　18-□ログイン　19-□その他（　　）

2 HiPPON SUPER！で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人（1組）だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、本誌の181ページから選んで1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-□ファミコン（ツインファミコンを含む）　2-□スーパーファミコン　3-□PCエンジン本体　4-□PCエンジンCD-ROM²　5-□PCエンジンDuo　6-□PCエンジンDuo-R　7-□メガドライブ　8-□ゲームボーイ　9-□ゲームギア　10-□PCエンジンGT　11-□ネオジオ　12-□ワンダーメガ　13-□PCエンジンスーパーCD-ROM²　14-□MEGA-CD　15-□マーティ　16-□その他

▼プレゼント応募のしめきりは8月3日（当日消印有効）です。

▼プレゼントページは本誌の152ページにあります。

✂キリトリ✂

郵便はがき

41円
切手を貼って
送ってネ！

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒　TEL（　）		
お名前		歳 男・女	この本を買った日
学年 職業		希望するプレゼントナンバー	

1 先月購入した他のゲーム誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19（　　）

2 取り上げてほしいアイドルやタレント

HIPPON SUPER! 8月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハードと欲しいハード

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 (　　　)

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-□表紙 2-□HIP ON!～HEAD LIVE NEWS 3-□風雲カブキ伝 4-□スーパーマリオ博覧会／ 5-□HIP ON!～HIT CHART&DATA FILE 6-□NEWS&INFORMATION 7-□TVゲームブロードウェイ 8-□SFC 9-□PC 10-□MD 11-□GB 12-□FC 13-□HOT GAME REVIEWサンリオワールドスマッシュボール 14-□エクスランザー 15-□A.III. 16-□ユーザーズアイ 17-□FREE TALK REMIX 18-□テクノの部屋 19-□神話世界の旅人たち 20-□風雲／SLG城 21-□中古ソフト情報局 22-□ストリートファイターIIターボ必勝マニュアル 23-□スーパーマリオMAP&ウラ技セレクション 24-□スーパーテク道場「ジョイメカファイト」 25-□小説・異貌伝 26-□読者プレゼント 27-□PLAY THIS GAMEゼルダの伝説～夢をみる島 28-□ジパング通信 29-□ドラクエマスターズクラブ 30-□CLUB邪教の館 31-□ウィザードリィ友の会 32-□FFナイツ 33-□NEW SOFT STREET 34-□新作スケジュール表

6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 9月号は8月3日発売です。どうぞお楽しみに!

ご協力ありがとうございました。

New Soft Street

今月は、発売を直前にひかえた『聖剣伝説2』をはじめ、夏以降に発売が予定されている注目ソフト32本を集めてみました。PCエンジンの新システムなどの情報も要チェックです

期待の新作追跡情報 SFC 聖剣伝説2

■スクウェア■8月6日発売予定■¥9800(予)

●アクションRPG
●3P同時可
●バックアップ
●カートリッジ

発売日前大サービス！聖剣伝説2の魔法効果のグラフィックを全て一挙公開だ!!

本当に発売日が待ち遠しいスクウェアの『聖剣伝説2』。だけどその辛抱もあと少し、来月にはいよいよ自身の手で『聖剣伝説2』の世界を冒険できるはずだ。それでも早くプレイしたくて、もう我慢できないという君。今回のこの特集を読んで、もうちびっとだけ我慢しておくれ。今回は何と『聖剣伝説2』に登場する魔法をドバッと全て紹介するぞ。冒険をサポートしてくれる心強い魔法ばかりなのだ。

『聖剣伝説2』における魔法は成長することにより自然に覚えていくといった類のものではない。魔法とは精霊が行使する力であり、プレイヤーは精霊を呼び出してその精霊が持つ魔法を使用してもらうのである。魔法を使えるキャラクターはプリムとポポイの2人。同じ精霊でも、この2人ではそれぞれ魔法が異なってくる。また、登場する精霊は8種類だが2人が仲間にできる精霊はそれぞれ7種類だけ。これはどういうことかというと、6種類の精霊は2人とも共通で残りの1種類だけプリムとポポイで異なるからだ。

魔法は使用すればするほどレベルが上がっていく。同じ魔法でもレベルが上がると威力もぐんと大幅にアップしていくぞ。

←治療・攻撃補助・防御・攻撃系の魔法がある

↑魔法を使用したところ。効果がグラフィックで派手に現れるぞ

↑魔法をうまく使いこなせるようになれば冒険もそれだけスムーズにいくだろう

魔法を司どる8種類の精霊たち

ウンディーネ

全ての生命の源である水を司る精霊。冷気や雨を利用した攻撃魔法や治癒の魔法を持つ

ノーム

広大な大地を司る地の精霊。大地を揺るがしたり石を操るといった大地の力を使う魔法を持つ。

ジン

大気を支配し、風を司る精霊。風だけでなく雲や雷の力も操りその力を利用した魔法を持つ。

サラマンダー

全てを焼きつくす炎を司る精霊。火の玉を操ったり、灼熱の炎で攻撃する魔法を持つ。

ドリアード

樹木の偉大な生命を支配し木を司る精霊。伝説のマナの樹に関わる魔法をも持つ。

ルナ

神秘的な月の光を司る精霊。あらゆる生命に影響を及ぼす不思議な効果のある魔法を持つ。

シェイド

深淵なる暗黒の力を司どる精霊。闇の威力の強力な攻撃の魔法を持つ。ポポイしか使用できない。

ウィル・オ・ウィスプ

聖なる光を司る精霊。正しき心の持ち主に力を貸し与える魔法を持つ。プリムしか使用できない。

聖剣伝説2 魔法使用講座

では、実際に魔法を使用するまでを順を追って見てみることにしよう。その前にまずは精霊を仲間にしておこう。精霊がいないと魔法は使えないからね。精霊は隠れていたり敵に操られていたりするぞ。

↑まずはボタンを押して魔法のリングコマンドを呼び出す。プリムとポポイだけのコマンドだ

↑そして精霊を選ぶとさらにその精霊が使える魔法がリングコマンドで表示される

↑魔法を選択して決定すればご覧の通り効果が発揮されるというわけだ

© SQUARE 1993

おてんば娘プリムの魔法
回復・防御魔法ならこの子にお・ま・か・せ

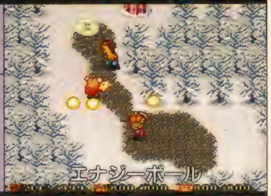
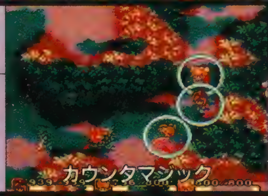
プリムは気が強いが、女の子だけあって使える魔法は表を見てもらうとわかるように、回復・防御・戦闘補助系の魔法が主である。

回復系の魔法は、ヒールウォーターのようなHPを回復させるものが代表格。ステータス異常を治療する魔法も回復系に含まれるだろう。

防御系では敵の武器攻撃を全て防御するティンクルバリアなどは心強い。

戦闘補助系では味方の回避率を上昇させるクイックなど役立ちそうなものが多い。また『ファイナルファンタジーV』の魔法剣のように武器に属性を帯びさせる魔法も特徴的だ。

その他攻撃魔法も少数だがあるぞ。

地の精霊 ［ノーム］	MP4 味・全 石の力を操り一定回数、味方の武器に石化の属性を与える魔法。攻撃すると相手を石化させる。 ストーンセイバー	MP3 味・全 地面を味方につけ大地の力を利用して一定時間、味方のウェイト速度・回避率を上げる魔法。 クイック	MP2 味・全 非常に固い岩盤の力を借りて一定時間の間だけ、味方の防御力を向上させる魔法。 プロテクト
水の精霊 ［ウンディーネ］	MP2 味・全 冷気の力を集め、一定回数、味方の武器に氷の属性を与える魔法。相手を雪ダルマにする。 アイスセイバー	MP1 味・全 聖なる水の力を利用して、味方のステータスの異常を回復させ正常な状態に戻す魔法。 リフレッシュ	MP2 味・全 聖なる水を頭上から降り注がせて、味方のヒットポイントを回復させる治療魔法。 ヒールウォーター
火の精霊 ［サラマンダー］	MP2 味・全 炎の力を借りて、一定回数、味方の武器に火の属性を与える魔法。相手を火ダルマにする。 フレイムセイバー	MP3 敵・個 敵を業火でつつみこんで火傷を負わせて相手の攻撃力を低下させる戦闘補助魔法。 ファイヤーカクテル	MP4 敵・個 敵を火柱で取り囲んでしまって、相手を確実に火ダルマにしてしまうという魔法。 ブレイズウォール
風の精霊 ［ジン］	MP3 味・全 風に伴う雷の力を借りて、一定回数、味方の武器に雷の属性を与えるといった魔法。 サンダーセイバー	MP2 敵・全 空気の組成成分を変化させて、相手を混乱状態におとしいれてしまう戦闘補助魔法。 バルーン	MP1 敵・個 相手の隠しもっている罠を解除したりヒットポイントや能力値を調べるための魔法。 ディテクト
月の精霊 ［ルナ］	MP3 味・全 神秘的な月の力を借りて、一定回数、味方の武器にヒットポイント吸収の属性を与える魔法。 ムーンセイバー	MP2 味・全 月の力が味方の攻撃中枢に作用することで、一定時間、回避率を減らし、攻撃回数を増やす魔法。 ラッシュ	MP2 味・個 月のエネルギーで自分のパワーゲージを味方に渡し、クリティカルヒットを出しやすくする魔法。  エナジーボール
木の精霊 ［ドリアード］	MP10 味・全 木の生命力、回復力、治癒力を利用して、味方に取り付いてしまった死神を追い払う魔法。 リバイブ	MP6 味・全 木の放つ力を利用して、相手の放った呪文をそっくりそのまま相手にはね返す魔法。  カウンタマジック	MP1 味・個 ランディがもつ剣と関わりあいがあること以外は、一切が謎に包まれている魔法。 秘 マナ
光の精霊 ［ウィル・オ・ウィスプ］	MP5 味・全 聖なる光の力を借りて、一定時間、味方の武器に光の属性を与えるといった魔法。 ホーリーセイバー	MP8 敵・全 聖なる光のビームで、邪悪な敵を灰と化してしまうまで焼きつくしてしまう攻撃魔法。 セイントビーム	MP4 味・全 味方の体を聖なる光のドームで覆いつくして、相手の全ての武器攻撃を完全に防ぐ魔法。 ティンクルバリア

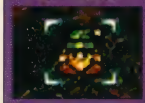
ちいちゃな妖精ポポイの魔法
派手な効果の攻撃呪文を使いこなすぞ

ポポイの魔法の特徴は表の魔法がかかる対象をよく見るとわかるように敵を対象にした魔法ばかりということだ。攻撃系魔法が多く戦闘補助系の魔法も相手の能力を下げて味方に有利に働くようなものであるためだ。

攻撃系の魔法は豊富で目移りしてしまう。火の玉が相手を焼き尽くすファイアボールや激しい落雷で攻撃するサンダーボルトなど強力そうなものばかり。レベルが上がるとさらに強力な攻撃方法となるものもある。

戦闘補助系では相手のウェイト速度を遅くするスピードダウンや相手の呪文を封じ込めるサイレンスなどが少数精鋭といった感じで揃っている。

地の精霊［ノーム］



MP3 敵・全
激しく大地を揺るがし、地震によってダメージを与える魔法。レベルが上がると岩石が相手に降る。

MP2 敵・全
地面から相手に向かって、固く鋭いダイヤのつぶてが勢いよく飛んで行き、ダメージを与える魔法。

MP1 敵・全
地面からツタが出てきて、相手の足にからまって、相手のウェイト速度を遅くする魔法。

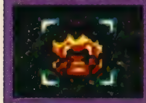
水の精霊［ウンディーネ］

MP2 敵・全
空気中の冷気を集めて敵にぶつけて、ダメージを与える魔法。レベルが上がると氷塊群が降り注ぐ。

MP3 敵・全
強酸雨を降らせて相手にダメージを与え、なおかつ防御力をもダウンさせてしまう魔法。

MP2 敵・全
相手からヒットポイントを吸い取ってしまい、自分のものにしてしまうという魔法。

火の精霊［サラマンダー］

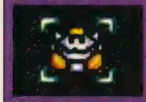


MP2 敵・全
火の玉が狙った相手を炎で焼きつくしダメージを与える魔法。レベルが上がると火竜が襲いかかる。

MP4 敵・全
空気を圧縮して、高熱の爆発を引き起こして、相手に多大なダメージを与える魔法。

MP3 敵・全
地面から熱く煮えたぎったマグマを噴き出させて相手にダメージを与える攻撃魔法。

風の精霊［ジン］

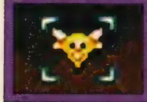


MP2 敵・全
空気中に真空のかまいたちを発生させて、相手を切り裂いてダメージを与える魔法。

MP4 敵・全
雷雲を呼び寄せて相手に激しい雷を落とすことによって、ダメージを与える魔法。

MP4 敵・全
風の力を利用して空気の振動を停止させ、一定時間、相手の呪文を封じ込める魔法。

月の精霊［ルナ］



MP5 敵・全
月の妖しい光を浴びせて、一定時間、相手の姿を低レベルのモンスターに変えてしまう魔法。

MP1 敵・全
月の光が持つ不思議な力によって、相手の呪文をマジックポイントごと吸収する魔法。

MP8 敵・全
月の放つ神秘のエネルギーで、予測不可能な効果を与える魔法。時には味方にも影響する。

木の精霊［ドリアード］

MP2 敵・全
不思議な力を持つ花びらが舞って、一定時間、相手を眠りにさそい眠らせる魔法。

MP4 敵・全
木の持っている生命力を集結させて、自爆し相手に多大なダメージを与える魔法。

MP1 味・個
プリムの魔法同様ランディが持つ剣と関わりがあること以外は、一切謎に包まれた魔法。

秘
マナ

闇の精霊［シェイド］

MP8 敵・全
闇から抽出した、暗黒の波動を相手に向かって放出して、攻撃を加える恐怖の魔法。

MP6 敵・全
闇の暗黒波動でもって、相手に身の毛もよだつ絶大な恐怖と、大ダメージを与える魔法。

MP4 敵・全
闇の力をもって、相手の防御魔法や攻撃のためにためていた力を無効にしてしまう魔法。

発売前にチェックしておきたい聖剣伝説2のキーワード

Key Word ① リングコマンド

『聖剣伝説２』オリジナルのビジュアル化されたコマンド入力体系のこと。プレイヤーキャラクターを中心にリング状にビジュアル化されたコマンドが並び、これを回転させることで使用するコマンドを決定するというもの。
『聖剣伝説２』では全てのコマンド入力はこのリングコマンドによって統一されている。買い物の時、店の商品もリング状に配置されている。
「より感覚的にプレイできて、リズムを狂わせない。そういう意味ではいいシステムだと思っています。」と制作者は語る。

↑リングコマンドには４つの基本リングが用意されている

↓リングコマンドの長所はなんといってもわかりやすく見やすいこと

↓フレキシブルなパーティーバトルが行えるのも聖剣伝説２ならではのこと

↑敵キャラの行動も味方パーティーキャラの行動も実に賢いのだ

Key Word ② モーションバトル

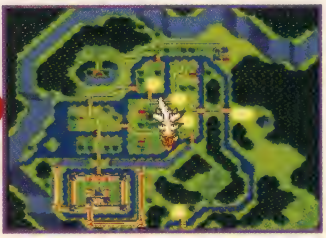
『聖剣伝説２』には様々な新しい斬新なシステムがもりこまれている。パーティープレイのリアルタイムアクションバトルしかり。リングコマンドしかり。それら数々の新システムを総称してモーションバトルと呼ぶのである。
『聖剣伝説２』というコマンド型ＲＰＧを進化させた形でのアクションＲＰＧにおけるシステムを指すと考えてよいだろう。一つ一つの新しいシステムは真の意味でのアクションＲＰＧを目指した『聖剣伝説２』というゲームシステムの中に組みこまれるべくして作り上げられたものなのである。

Key Word ③ フラミー

『聖剣伝説２』に登場する乗り物。過去のスクウェア作品では色々な乗り物が登場してきた。ＦＦシリーズの飛空挺や飛竜などゲームを大いに盛り上げてくれた乗り物だ。このフラミーも物語に華をそえてくれそうだ。
フラミーの飛行場面はまさに圧巻！地平線を見渡す３Ｄ視点では高度を自由に変えての飛行が可能。高度が一定以下になると今度は視点が真上からに切り替わるぞ。
聖剣伝説２には他にもプレイヤー自身が大砲の弾になって飛んでいく人間大砲や地底戦車などが登場するぞ。

↑みんなの人気者フラミーは実に可愛い乗り物だね

↓フラミーに乗って大空を駆けめぐるのはさぞや気持ちいいだろうね



Key Word ④ 聖　剣

ゲームタイトルにもなっている剣。ポトス村のはずれにささっていたこの聖剣を抜いてしまったことからランディの冒険が、そして物語が始まるのである。気弱な少年ランディにも引き抜けるほどマナの力が減少し力を失ってしまった聖剣。その聖剣の力を蘇らせるために彼は冒険に出るのだが現在の所、聖剣に関する情報は極めて乏しく、疑問も多い。何故、聖剣は抜いてはならないものだったのか？何らかの理由があるはずだ。またマナの魔法の存在が明らかになったがこれはランディにだけかけられる魔法である。ランディの持つ聖剣に関わりがあることは間違いないであろう。

↑謎の声に誘われるままランディは聖剣を引き抜いてしまったのである
←聖剣を抜いた後には、いるはずのないモンスターが！

Key Word ⑤ マ　ナ

マナとは『聖剣伝説２』の世界で大きな位置をしめる存在だ。マナは全宇宙に存在する、それ自体は何ら意志を持たない神秘の力である。マナは世界を構成するもの全てに内包されているが目には見えないので人間には実感できない。そのマナが転化して具現化したのがマナの樹やマナの要塞といったマナの象徴である。マナは善と悪の２面を持ちあわせた存在であり、善と悪が１：１の時に完全なものになるがこの２つは流動的なものである。
このような側面を持つマナを正しい方向に導く存在としてマナの一族が登場する。遺伝的にマナを多く内包した女性ばかりだが、数百年に一度世界に危機が訪れた時にはマナの男性が出現するというのだ。

マナ
それ自身は意志を持たない一族の力。善にも悪にもなりうる。

マナの一族
マナそのものを正しい方向へ導くための監視役的な存在である。

マナの象徴
マナが転化したもの。マナの要塞やマナの樹などがそうである。

SFC ファイナルファンタジーU.S.A.ミスティッククエスト

■スクウェア■9月10日発売予定■¥7900(予)

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

アメリカ帰りのFFが登場!! RPG初心者でも大丈夫な親切設計だ

海外ソフトの情報に詳しい読者の方なら、このソフトのタイトルを聞いたことがあるに違いないであろう。スクウェアが海外向けに制作したオリジナルソフトとして、雑誌などで取り上げられたので一般の読者の方もご存じかもしれない。そう、この「MYSTIC QUEST」はアメリカ市場をターゲットに発売された海外オンリーのソフトであった。それがついに日本語版となり、ファイナルファンタジーUSAと銘打たれて発売されるのである。

そもそも『ミスティッククエスト』とはどんなゲームなのか？冒頭で述べたように海外向けに制作されたゲームである。日本的RPG色の薄いアメリカ市場に対応すべくRPGの初心者でもとっつきやすいシステム・ストーリーが採用された。その結果ゲームとしてのバランスも非常に良い作品となってアメリカ市場でも好評が得られたのである。

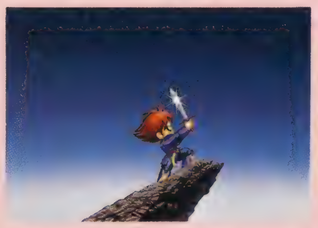
では何故今、日本語版の発売なのか？現在のRPGは複雑・高度化の一途をたどっている面がある。それは、より面白いゲームを求めるユーザーの声が反映されたものでRPGが進む道の一つであろう。ただ同時に新たにRPGを始めるユーザーの窓口となるソフトも必要である。そのような意味から本作品は国内発売されるのである。

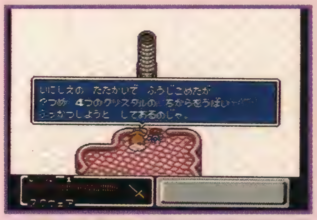
←不気味な地下水道を進んでゆく。冒険の舞台は様々だぞ

MYSTIC QUESTはこんなお話だ

ファイナルファンタジーUSAと銘打たれるだけあって、クリスタルが登場するなど世界観的に共通するものが見受けられる。もともと正式なシリーズ作品ではないのだが、ファイナルファンタジーのテイストが随所に散りばめられているぞ。

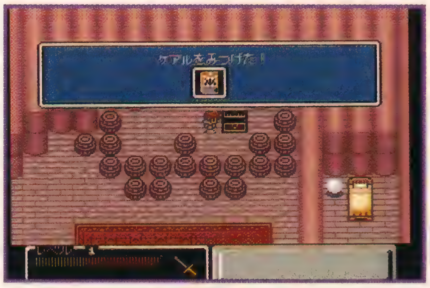
予言の書にある、4つの邪悪なるものを従え世界の中心から現れるという闇の魔界の王。その闇の邪帝が世界に現れてしまい、4つのクリスタルはその輝きを失ってしまった。謎の老人に勇者の啓示を受けた1人の若者がクリスタルの輝きを取り戻すべく冒険の旅に出発するのである。





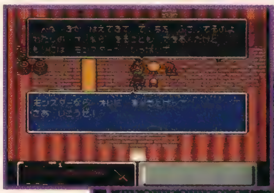
↑いにしえの闘いで封じ込めた闇の邪帝が復活する!?そんな事態になったら世界は一体どうなるのだろうか

↑突然、見知らぬ老人に勇者の資質があるなんて言われても困るなぁ〜。だけど世界の危機を放っておくわけにはいかないよね



←宝箱から白魔法ケアルを入手だ。宝箱はやはり開けてみるもんだね

↓フィールド上の道をふさぐ邪魔な木々。斧で切り払って道を開くのだ



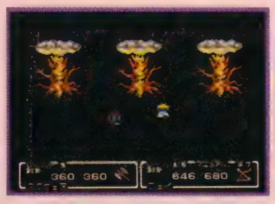
←このように仲間になってくれるNPCはストーリーの進行にあわせてどんどん入れ替わっていく。心強い冒険の仲間たちばかりだ

→ワールドマップは、イベントを進めるごとに行ける町やダンジョンが増えていくポイント移動式。次にどこに行けばいいか迷うことなく進められるのだ

従来のFFとは一味ちがう戦闘シーン

画面写真を見るとわかるように戦闘シーンはフロントビューで展開される。FFシリーズのサイドビューの画面を見慣れた目には新鮮に写る。FFシリーズ同様、豊富なアニメーションでダメージや魔法など表示されるぞ。さらにモンスターは受けたダメージによりグラフィックが替わっていくのだ。

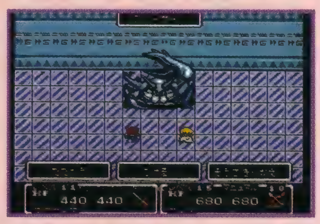
パーティー人数は主人公とNPCの最大2人。戦闘中のNPCの行動はオートとマニュアルに切り替えられるようになっているぞ。



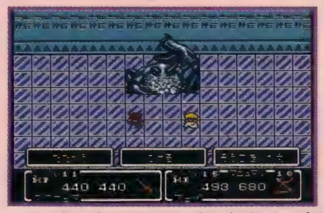
←黒魔法サンダー炸裂／おなじみの魔法が登場するぞ

→NPCはそれぞれ個性的な武器を使いこなす

→敵と遭遇／戦闘に突入だ。相手はカニ型モンスター、フリーザーだ



←ダメージを与えていくと、ブクブクと泡を吐き、はさみが折れて…



→やったー／ついにモンスターを倒した。哀れフリーザーの姿はフェードアウトしてゆく。このようにモンスターグラフィックは変化してゆくぞ

©スクウェア1992, 1993

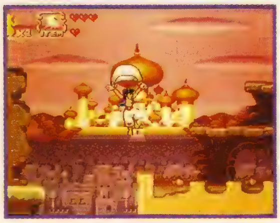
SFC アラジン

■カプコン■今秋発売予定■価格未定

●ACG ●1P専用 ●コンティニュー ●カートリッジ

8月上旬から全国東宝洋画系で公開されるディズニー映画の最新作『アラジン』がカプコンの手によりゲーム化される。『アラジン』は全米で興業収入2億ドル突破というアニメ史上最大のヒットを記録した作品だ。王女ジャスミンを愛する若者アラジンの冒険ロマンストーリーだ。

ゲームは横スクロールのアクションゲーム。主人公アラジンが映画さながらに活躍するぞ。グラフィックは、ミッキーのマジカルアドベンチャー同様ディズニーアニメの雰囲気を見事に伝える仕上がりだ。



←夕暮れの王宮をバックにパラシュート状態のアラジン。多彩なアクションが見ものだ

→ランプの魔神ジーニーはゲーム中ではどのように登場するのかな

SFC スーパー競馬

■アイマックス■8月10日発売予定■¥9700(予)

●SLG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

フジテレビの競馬中継番組「スーパー競馬」公認の競馬シミュレーションゲーム。公認だけあって、レースの予想モードに番組レギュラー解説者の大川慶次郎、井崎脩五郎。吉田均といった面々が登場して各自の予想を教えてくれるぞ。本作品は競争馬を育成するだけでなく、騎手も育成してレースにのぞみ頂点を目指すのだ。馬のデータが実際のものならば、馬も騎手も実名で登場という本格派。またゲーム中のレースモードでは馬券を購入でき、ギャンブル的要素も楽しめるようになっているぞ。

→アイコンのおかげですっきりと整理されて見やすいゲーム画面

←それぞれの予想を参考にどの馬に賭けるかを決めて馬券を購入だ

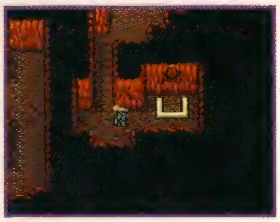
SFC モンスターメーカー3(仮)

■ソフエル■今秋～今冬発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

各機種で活躍中のモンスターメーカーシリーズの最新作がスーパーファミコンに初登場。『モンスターメーカー3(仮)』は従来のシリーズ作とはシステムなどを一新した内容となっているのだ。

今回の主人公はカードゲームなどの原作で人気の魔術士見習いルフィーアだ。ダンジョンも街の中も2Dの見おろし型に統一。さらにシリーズ初の経験値制も導入された。戦闘システムも大きく変わり、アニメパターン豊富なバトルシーンが展開されるぞ。



→カードダンジョンシステムではなくなったがアッと驚く仕掛けは健在だ

←騎士の称号を得るため魔物退治に応募する戦士やエルフの王子など様々なキャラクターが登場するのだ

SFC 紫炎(仮)

■ダイナミック企画■来春発売予定■価格未定

●ACG ●1P専用 ●パスワードコンティニューあり ●カートリッジ

あの永井豪率いる、ダイナミック企画が贈るスーパーファミコン参入第1弾作品がこの「紫炎(仮)」だ。

戦国の忍者、紫炎は謎の怪人物にさらわれた恋人を取り戻すべく時間と空間を越えて戦いを繰り広げる。

本作品はマウス対応のアクションゲーム。マウスの操作にあわせて、画面上に表示されたプレイヤーの手が動くようになっている。そして、くないや手裏剣といった武器で敵を攻撃するのだ。ゲームの舞台はナチス配下のドイツや古代中国など様々だ。

←仮面忍者軍団との息づまる対決の場面。あんな刀に切られたら痛そう。その前に手裏剣で敵をやっつけよう

→巨大な敵が襲いかかる！紫炎は恋人を無事取り戻せるのだろうか

SFC 新・桃太郎伝説

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

桃太郎シリーズ第…何弾かはさておき、シリーズ最新作がこの『新・桃太郎伝説』だ。毎度おなじみの桃太郎たち一行がまたまた大活躍する。

今度の桃太郎は様々な新システムに加えて大量のイベントがつめこまれた内容だ。その一部をここに紹介するぞ。従来のRPGでは仲間は主人公の後をただついてゆくだけだったのが、仲間全員が意志を持つようにバラバラに歩く！ パーティーのメンバーにより全く違うストーリーが進行する！ その他にも桃太郎の城が作れる！ など、興味が尽きない内容の1本だ。

←戦闘シーンでは字幕で解説してくれる。天候も影響を及ぼすシステムだ。

→フィールドマップは斜め見おろし型で立体感あふれる画面となっている

SFC トールキンの指輪物語～第一話～

■ロジーク■発売日未定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

ファンタジー小説の古典として名高い「指輪物語」は現在のRPGに多大な影響を与えた作品だ。その「指輪物語」は米国でコンピュータゲーム化され、本作品はそのスーパーファミコンへの移植作となる。移植にあたっては日本向けにシナリオ・イベントを始め戦闘ルールやモンスターグラフィックなど大幅に手直しされている。

特徴的な点としてパーティーを分割してサブパーティーを作れることが挙げられる。1パーティーでは解決不可能なトラップもサブパーティーと協力して解決できるようになるのだ。

→メインストーリー以外にもオリジナルのサブストーリーがいくつも用意されている

←力の言葉と呼ばれる特殊な言葉は様々な効果を発揮する。サンプリングで実際に喋るぞ

©CAOCOM 1993 © The Walt Disney Company ©1993 I'MAX/フジテレビ ©翔企画／遊企画／九月姫／ソフエル ©1993 HUDSON SOFT ©1993 SUMMER PROJECT ©ダイナミック企画 Lord of the Rings is a trademark of J.R. R. Tolkien Estate. ©GEORGE ALLEN & UNWIN LTD. ©1990.1993 INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. ©1993 G・AMUISEMENTS CO., LTD.

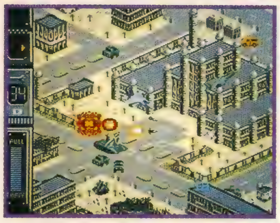
SFC デザートファイター

●SLG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■セタ■今秋発売予定■¥9800(予)

『デザートファイター』は砂漠を舞台にしたシミュレーションゲームだ。敵軍の侵略を食い止めるべくプレイヤーは、連合国のパイロットリーダーとなって、いくつものミッションをこなして戦争を終わらせるのが目的だ。

プレイヤーは作戦にあわせて2種類の戦闘機から自機を選択し、武器を装備して作戦にのぞむ。クォータービューの立体的な画面を飛び回って、敵の基地を破壊するのだ。作戦遂行中のプレイヤーの行いによって様々なイベントが発生したり、戦績によってエンディングも異なってくるぞ。



←各ミッションの勝利条件をきちんと把握して適確な攻撃を行うのだ

→作戦中の行動によっては自国の国民がこのように反戦デモを起こしたりする

SFC バトル・マスター

●ACG ●2P対戦可 ●コンティニューあり ●カートリッジ

■東芝EMI■10月下旬発売予定■価格未定

ストIIターボも登場し格闘ゲームブームは衰えを見せるどころか、さらに加熱しそうな勢いだ。そんなさ中ここにまた新たな格闘ゲームが登場する。それがこの『バトルマスター』だ。

未来の地球に突如舞い降りた宇宙を渡り歩く格闘戦士ゼノ。彼の目的は地球一の強者との対戦。勝った者にはその進んだ科学力でどんな願いも一つかなえるという。彼と対戦するために今8人の戦士が集まったのである。

格闘ゲームの醍醐味である必殺技や3段攻撃などの連続技も可能。つぼを押えた作りになっている。

→ダッシュ中に攻撃技を入力するとダッシュが一部キャンセルされそのまま攻撃に

←ガードの瞬間にコマンド入力すると即座に攻撃に移れるカウンター攻撃ができる

SFC 実戦パチスロ必勝法

●SLG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■サミー工業■11月発売予定■価格未定

パチスロはやったことがないという人からやりこんだ人まで幅広く楽しめるのがこの『実戦パチスロ必勝法』。何といっても実際にお店にある機種をスーパーファミコン上でそっくりそのまま再現しているのだ。ゲームモードは3種類。初心者にパチスロの知識やテクニックを教える「入門モード」。個別の機種の徹底研究が行える「攻略モード」。全国各地の店を渡り歩いて模擬実戦を行える「実戦モード」。このソフトでパチスロのテクニックを磨けば本物のパチスロも大丈夫だ。

→同じ機種でも店によって設定が違う。見極める目を養うのが実戦モードだ

←実際のパチスロ台を忠実に再現してある。光の演出や動きや音、内部の設定までも完全に実物そのまま

SFC エースをねらえ!

●SPG ●4P同時可 ●コンティニューあり ●カートリッジ

■日本テレネット■12月発売予定■価格未定

コミック・アニメなどでの人気作品『エースをねらえ!』のゲーム化。テニスを題材としたスポーツゲームだぞ。原作を知らない人でも楽しく遊べるようにキャラクターだけでなくゲーム性も重視して作られている。

ゲームモードはシナリオモードとフリープレイモードの2種類。シナリオモードでは主人公岡ひろみが強敵たちと試合を重ねていく。試合で経験を積むことでレベルが上がり能力値も上がる。フリープレイモードではマルチタップで4人までの同時プレイが可能だ。

←本作品はDSPを搭載している。そのおかげで視点の変化が可能となっている。これはちょっとした驚きだ

→岡ひろみ以外にもお蝶夫人や宗方コーチなど原作のキャラが多数登場

SFC ウイニングポスト

●SLG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■光栄■9月発売予定■¥12800(予)

パソコンで大ヒットした競馬シミュレーションゲーム『ウイニングポスト』の移植作品。

プレイヤーの目的は馬主の一人となり強い競争馬を育て、最終的には世界最高峰の凱旋門賞を目指すこと。そのために資金を貯めて個人の牧場を開設し、より強い馬の血統を残していくのだ。また他の馬主とのつきあいを重ね経験を積み、馬主としてのレベルを上げていくなど人間関係も重要な要素だ。移植にあたっては処理速度の向上やグラフィック・サウンド関係の強化が行われ、さらに遊びやすくなっている。

←血統は3代前まで表示される。優秀でない血統の親から突然強い馬が生まれることも

→レース画面は大迫力のビジュアルで表現。4種類の作戦を使いこなそう

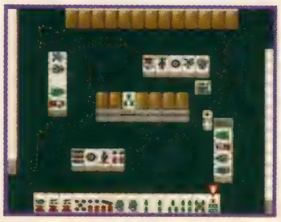
SFC スーパー麻雀2(仮)

●ETC ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

■アイマックス■年内発売予定■価格未定

昨年リリースされた『スーパー麻雀』の第2弾。何と今度は4人打ちである。プレイヤーの段位が上がるにつれて、より高いレベルのCPUキャラと対戦できるようになる「段位認定制度」によってプレイヤーは現在の実力を確かめながら無理なく遊ぶことができる。またプレイヤーの対局内容は上がり形、鳴いた回数からリーチを掛けた回数まで詳細に記録される。プレイヤーはこのデータをもとに、対CPUキャラの攻略法を研究しながら実力を身につけていくのだ。麻雀を修得したい初心者の方の予行演習にもいいかも。

→モード選択画面。獲得賞金を競う賞金王トーナメントでプロ雀士の気分を味わえ!!



←ね?4人打ちでしょ?初心者の人もこれでゲームを実戦に応用できるかもね

©1993 SETA CO.,LTD. ©SAMMY 1993 ©KOEI ©1993 TOSHIBA EMI System Vision ©山本鈴美香/TELENET JAPAN 1993

PCエンジンアーケードカード対応ソフト発表!!

PC 餓狼伝説2

■ハドソン■1993年末発売予定■¥6000(予)

- ACG
- 2P対戦可
- コンティニュー
- アーケードカード対応

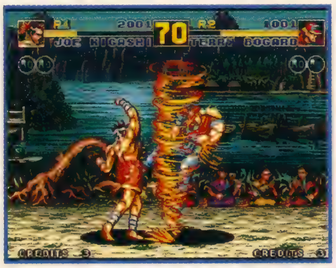
ゲームセンターで『餓狼伝説2』にはまったけれど、NEO・GEOは高くて買えないという人にうれしいニュース。なんと『餓狼伝説2』がPCエンジンアーケードカード対応ソフト第1弾として発売されるぞ。

プレイヤーの選択できるキャラクターは8人。もちろん同キャラクターによる対戦プレイも可能。CD−ROMでの発売ということでBGMやリアルなキャラクターボイスもそのまま再現。

とにかくNEO・GEO版の忠実な移植を目指して現在制作中とのこと。楽しみに待つのだ!!

↑夕日の映えるビッグ・ベアのステージ。背景グラフィックはどこまで再現されるかな?

→チン・シンザンの超必殺技『爆雷砲』。とにかく妙なお。こんなのだ



↑ジョーの『スクリューアッパー』。超必殺技だ

←『餓狼伝説2』の一番の特徴であるラインの移動システムはどうなるのだろうか

PC 龍虎の拳

■ハドソン■1994年春発売予定■¥6000(予)

- ACG
- 2P対戦可
- コンティニュー
- アーケードカード対応

『餓狼伝説2』に次いでアーケードカード対応ソフト第2弾として発売が予定されているのが、同じくNEO・GEOからの移植の『龍虎の拳』。他の作品とは一風変わったリアルなキャラクターが登場する対戦型格闘アクションゲームだ。

100メガショック第1弾として発売されたこの作品の特徴は、NEO・GEOならではの拡大縮小機能を生かしたズームイン・ズームアウト処理。

『龍虎の拳』の一番の特徴であるこの画面処理がどのような形で移植されるかが非常に楽しみ。

↑BGMが素晴らしい『龍虎の拳』CD-ROMならば、完全再現も可能だ

←バーでの闘い。リアルなグラフィックが、ゲームを盛り上げる

↑ボーナスステージで習得する「覇王翔吼拳」

→リョウの親友であり、ライバルでもあるロバート。リョウと同じ技を使いこなす

PC ワールドヒーローズ2

■ハドソン■1994年発売予定■¥6000(予)

- ACG
- 2P対戦可
- コンティニュー
- アーケードカード対応

そしてもう1本。今年の6月4日に発売されたばかりの『ワールドヒーローズ2』のPCへの移植も決定した。

この作品も『餓狼伝説2』、『龍虎の拳』と同じくアーケードカード対応ソフトとして発売される。

NEO・GEOソフトの中でも最大級の146Mという大容量を使用したこの作品は、登場するキャラクターも対戦型格闘ACGでは最大の16人。どれも個性的な奴らばかりだ。ゲームモードは一般的な対戦スタイルのものと、ちょっと変わったデスマッチモードが用意されているぞ。

↑フウマの「ダブル烈風斬」。画面いっぱいに手裏剣が乱れ飛ぶ豪快な技だ

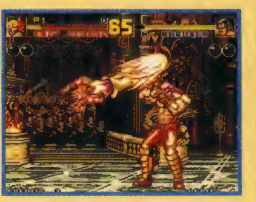
←プレイヤーキャラは、前作の8人+新キャラ6人の合計14人!!

↑『ワーヒー2』といえばやっぱりマッドマンだ

→とにかくキャラクターの個性は強烈。友達と対戦すれば熱くなること間違いなし!!

アーケードカード(仮称)&カードアダプタ(仮称)発売!!

今回発表されたアーケードカード(仮称)は16MのD−RAMを登載している。使用する際のシステム構成は、スーパーシステムカードの機能を内蔵したハードとこのアーケードカードが必要になり、通常のROMシステムの場合は、このカードとスーパーシステムカードを同時に使用可能とするため、同時発売のカードアダプタ(仮称)に2枚のカードを装着して、本体のROMカードスロットに差込み、使用することとなる。つまり合計で18メガビットのメモリ容量となり、バッファ容量の不足で難しかったアーケードカードの移植もより容易になったという訳だ。どちらも12月に発売が予定されている。



→RAMバッファの増設で、NEO・GEOの100Mショックシリーズの移植も可能になった

↑DUO、DUO-R、SUPER-CD・ROM²はそのままアーケードカードを差込むだけでOK

←カードの形状はまだ発表されていない。おそらく「ストII'」やSシステムカードのようなものになるだろう

 ©HUDSON SOFT ©SNK/ADK

PC ゴジラ爆闘烈伝

■東宝■12月発売予定■価格未定

●ACG ●2P対戦可 ●コンティニューあり ●SCD-ROM

来年の正月には新作『ゴジラＶＳメカゴジラ』が公開、ハリウッドでも映画化が決定したゴジラ。そのゴジラが格闘アクションゲームになった。

対戦怪獣と背景は、映画のシリーズ設定に沿っている。さらには、その設定にあわせて公開当時のゴジラにデザインが変化するというコリ方。効果音も映画のスタッフが手掛けており、伊福部サウンドはもちろん、様々な音声が映画に忠実に再現されている。

他の格闘ゲームとは違った、怪獣どうしの重厚なバトル。君も映画の名場面の数々を体験できるぞ。

→シンプルなコマンドで、個性的な技の数々が出せるぞ。ゴジラだったら放射能だね

→最終ステージでは、それまでのプレイヤーの点数に応じて対戦相手が決定される

PC 機装ルーガ

■工画堂スタジオ■年内発売予定■価格未定

●SLG ●1P専用 ●メモリーバックアップ ●SCD-ROM

『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズで有名な工画堂スタジオが送るファンタジーシミュレーションが『機装ルーガ』だ。

独特のファンタジー世界を舞台に、ストーリー重視でゲームは進んでいく。武器の製造を自分で行ったり、戦闘時には自分の周囲のユニットが自動的に参加してくるなどの新しい試みもなされている。主人公と共に戦う仲間は個性豊かなキャラクターばかり。仲間の能力に合わせて作戦を組み立てなければ勝利は難しいだろう。

→数は少くても強い武器を作るか？それとも物量作戦でいくか？判断に悩むところだ

→戦闘は、味方ユニットが多い場所で始めたほうが有利になる

PC イースⅣ —The Dawn Of Ys—

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

『イース』シリーズの第４弾、『イースⅣ』の続編だ。もちろん主人公はアドル君だ。今回の冒険ではパーティーバトルや魔法のため射ちを覚え、そのワザにますます磨きをかけての再登場となった。

気になるゲーム画面は『Ⅲ』のサイドビューから『Ⅰ・Ⅱ』の見下ろし型に先祖返りした。これにより往年の基本技半キャラずらしも復活するぞ。

制作がＰＣエンジンの名作ソフト『イースⅠ・Ⅱ』を手掛けたハドソンということで期待も脹らむ。

→天まで届くような大樹にも階段が…。この上でアドルを待ち受けるものは？

→主人公アドルの冒険も今度で４回目。幾多の困難を乗り越えて彼も随分とたくましくなった。今では立派な冒険家だ

PC エメラルドドラゴン

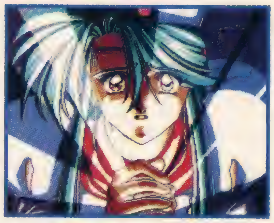
■NECホームエレクトロニクス■12月発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

数年前にパソコン版が大ヒットし、家庭用ゲーム機への移植を望む声が非常に高かった『エメラルドドラゴン』が、ついにＰＣエンジンのスーパーＣＤＲＯＭ²へと移植される。

『エメドラ』といえば、その美しいビジュアルシーンでも有名なＲＰＧだったが、右の画面写真を見てもわかるように今回の移植に際しても、そのクオリティの高さは維持されている。面白さはパソコン版で実証済みの作品であるだけに、発売か本当に待ち遠しいね。

→ビジュアルだけでなく、街やキャラクターのグラフィックも水準以上、メッセージコマンドの文字も大きく読みやすい



→謎の美少女タムリン。彼女の祈りは果して世界を救うことができるのか

PC 真・女神転生

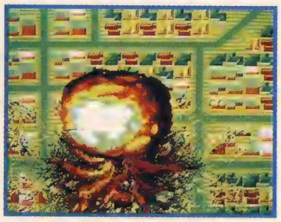
■アトラス■９月発売予定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●メモリーバックアップ ●SCD-ROM

スーパーファミコンの名作ＲＰＧである『真・女神転生』がＰＣエンジンに移植される。

ゲームシステム自体の変更点はなく、ＳＦＣ版の忠実な移植といえるだろう。ＰＣ版の特徴としては、イベントシーンでのグラフィックの追加がある。しかし、よくあるアニメーション多用のものではなく、『真・女神転生』の世界を壊さない形でのパワーアップが行われている。またＣＤ―ＲＯＭというハードの特質をいかして、音楽もパワーアップしたアレンジバージョンが新録されている。

→悪魔の力によって復活させられたゴトウ。ＳＦＣ版にくらべて迫力が増した



→ＩＣＢＭの爆発。このシーンは、今回初めてグラフィック化された

PC 秘密の花園

■徳間書店インターメディア■10月上旬発売予定■価格未定

●AVG ●1P専用 ●バックアップメモリ ●SCD-ROM

『秘密の花園』は、学園で起きた殺人事件の謎を解いていく美少女アドベンチャーゲームだ。キャラクターデザインと作画監督は、うるし原智志。『重装騎兵ヴァルケン』などのキャラクターデザインをした人だ。

このゲーム、基本的にはメッセージを選択して進めていく。主人公にはパートナーがおり、３人の中から選ぶことができる。パートナーによってメッセージが変化し難易度も変わってくる。

パソコンからの移植だが、ＰＣエンジン版オリジナルのグラフィックも入る予定。

→謎の美女、須藤姫香。彼女と出会う事によって主人公は事件にまきこまれていく

→殺された被害者の妹。彼女の服装が変なのは演劇部だから。主人公に協力してくれる

©KOGADO STUDIO ©徳間書店インターメディア／NEWS／オフィス アークワーク ©西谷史／シップス ©ATLUS／遊企画 ©HUDSON SOFT ©Falcom ©NEC Home Electronics,Ltd. ©Media Worsk ©バショウハウス／グローディア／ライトスタッフ ©CAOCOM 1993 ©The Walt Disney Company

MD シャイニング・フォースII

■セガ■10月発売予定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

高橋社長、語る！「IIではここを見て欲しい」

メガドライブユーザーのみなさん、お待たせしました！　先月の第一報に引き続き、今月はいよいよ詳しい内容に突っ込むぞ。㈱ソニックに乗り込んで、高橋宏之社長(写真)と、社長の実弟で『外伝』シリーズを制作した高橋秀五氏のお二人に直接お話をうかがってきたのだ。

1年分のクオリティアップは保証します。MDのスゴさを感じて欲しい

――秀五さんはGGの『外伝』を経て、今回『II』に参加されたんですね。

高橋秀五氏(以下、高橋弟)　「I」にもどうしても不満点とかあったんです。それを解消するための……語弊はあるけれど、どんな可能性があるか試してるソフトなんですよ、『外伝』って。その成果が今回「II」でもっと大きな形で展開されています。

高橋宏之(以下、高橋兄)　僕らとしても、1年経過しただけのクオリティってのはやっぱり表現しないと。ハード的にも、MDってのはたいしたハードなんだってのをプレイヤーの方にも感じて頂きたい。

↑敵キャラクターは本当によく動く。動きにもいろんなアイデアが盛り込まれ、戦闘が楽しい

↑多重スクロールで目も眩む高さを見事に表現している。写真では分からないのが残念

――システム面で「I」から大きく進化しているところは……？

高橋兄　あるんです。でも……まだ言えないんです。実際すべての面で進化しているんですけど、一番進化してる部分は、実はまだお見せしていないんです。

――見ればすぐ分かるような進化？

高橋兄　すぐ分かります。プレイ感自体も変わると思いますよ。

ここを見て欲しい！〔シナリオ〕

高橋社長の、シナリオへの力の入れようは大変なもの。「前作ではシステムを構築するのにもすごく手間暇がかかって、ある意味でちょっとシナリオが弱かったのは認めざるを得ない」と社長自身、語る。「ただ、やっぱり次はRPGとうたっているからには謎解きもしたいだろうし、その世界での生活感とか、もっと『冒険』ってのに浸りたいだろうなと」思い、それらすべてを盛り込みたかったとのこと。

今回の主人公は「勇者」ではない。16～18歳の普通の少年。彼は偶然によって事件の中に巻き込まれ、ストーリーはふくらんでゆく。また、その中で彼自身の成長も描かれる。あまり詳しいストーリーの紹介は、しないほうがいいだろう。君の目で見られる日を楽しみに待っていよう。

ぼくたちが作ってるのはRPGなんだ、ということを何よりアピールしたい

――シナリオ面での特色は？

高橋兄　今回僕がいちばん心がけたところは、自分以外の人もこの世界で生活してるっていう感じ……そういうのをシナリオで表現したかったんです。やはりRPGをうたうからには、ね。

↑大盗賊のジッポ。彼が伝説の財宝をついに手にすることによってストーリーは幕を開ける

高橋弟　そう、僕たちが作ってるのはRPGなんだっていうことを何よりアピールしたいですね。見た目がSLGみたいなので、食わず嫌いの人が多いようですから。

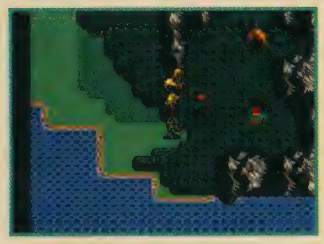
⋮

お二人の話は尽きる事がなかったが、今回はここまで。それにしても「一番進化した点」が気になる。続報を待て！

ここを見て欲しい！〔ゲームシステム〕

まず全体的な演出面の強化。例えば戦闘シーンでの演出などは、「従来のRPGやSLGでは絶対できないことをやっている。言わばACGとしてのプログラムで動かしている」(高橋社長)とのことだ。

また、右上の写真のように仲間を連れてフィールドを歩く、という場面は前作では見られなかった。これは、軍団に加わる仲間とは別に、連れ歩くことになる、いわゆるNPCとしての仲間が存在するということ。



彼らも戦闘時にはともに戦う……？

高橋秀五氏の手による敵のアルゴリズムも会心の出来だそうだ。意外な敵の動きに「えっ、こんなのもアリ？」と驚くこと必至。

その他にも召喚魔法の導入や、移動本陣などなど、前作になかった新フィーチャーが目白押しだ。

©1993 SEGA／SONIC

MD サンダーホーク

■ビクターエンタテインメント■9月発売予定■¥7800(予)

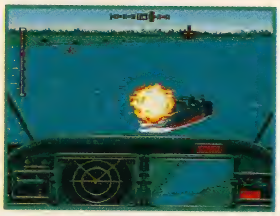
●STG ●1P専用 ●バックアップ ●CD-ROM

この興奮の3D画面を見よ!!

『サンダーホーク』は英国のコアデザイン社の開発によるオリジナルの3Dアクション・シューティングゲームだ。プレイヤーは新型高性能ヘリコプター「サンダーホーク」を駆って、世界中に広がる危機を救うべく出動する。テロリストの武器工場破壊、医療物資を運ぶPKOのコンボイの護衛など10個のオペレーションが用意されている。

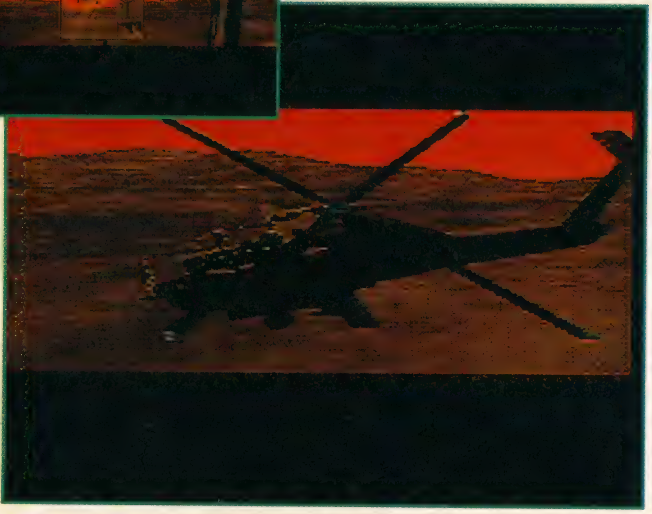
本作品の魅力は何といってもメガCDの機能を十二分に発揮して描かれた3D画面。自機の移動にあわせて高速かつスムースに地形や建物が目の前にせまってくる様は圧巻！ 画面写真だけではこの迫力をお伝えできないのが非常に残念だ。もちろん画面の見た目だけでなくゲーム内容の方もきちんとした仕上がりで楽しめるシューティングゲームだぞ。

→ヘリの武装はミサイルとバルカン砲。ミサイルは弾数制限があるので無駄遣いは禁物



←運河上での戦闘。他にも都市戦や砂漠戦など舞台は様々なのだ

↑自機はダメージ制になっている
←このような傾きのある画面はメガCDならではの機能がいかされている
↓オペレーション選択画面。1つのオペレーションは3～8個のミッションから構成される



→オープニング画面ではフラクタクルで描かれた美しい自然なグラフィックがおがめるのだ

MD デビルバスター

■シムス■発売日未定■価格未定

●ACG ●2P同時可 ●コンティニュー ●カートリッジ

『デビルバスター』は2人同時プレイ可能な横スクロールアクションゲームだ。プレイヤーは対悪魔用の兵器で身を包んだパワードスーツの兵士、精霊戦士、悪魔戦士の3人から選んでプレイする。遠距離攻撃と近距離攻撃をうまく使い分けて魔界をつき進んで行くのだ。3人には各々異なったオプションがついて攻撃を援護してくれる。精霊戦士には精霊が、悪魔戦士には使い魔が、という具合にキャラによりオプションの種類は異なるぞ。敵キャラが悪魔、舞台は魔界というだけに独特の雰囲気を持つゲームだ。

→2段ジャンプでさらに高く飛び上がって攻撃することも可能だ

←オプションはそれぞれの通常攻撃以外にも特殊攻撃を行うことができるぞ

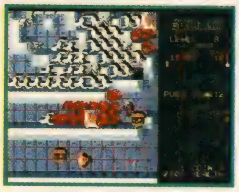
MD ガントレット

■テンゲン■9月発売予定■価格未定

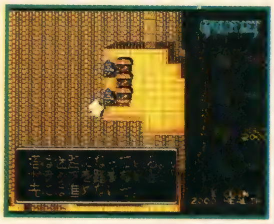
●アクションRPG ●4P同時可 ●パスワード ●カートリッジ

アーケードゲームの名作ガントレットが完全移植＋αでメガドライブに登場だ。待たされた甲斐あって完成度は非常に高いぞ。

4人の特徴ある勇者から選んでプレイ。セガタップ対応で4人同時プレイも可能だ。100以上の迷路を宝を求めて冒険する。オリジナルのクエストモードでは経験値が導入されよりRPG色が強くなり、物語にそって迷路を冒険していくぞ。さらに冒険者同士が対戦するバトルモードまでつけるというサービスたっぷりの1本だ。



←敵キャラはうじゃうじゃ出現する。本当にメガドライブでこんなにキャラを表示するなんてすごすぎる！



→クエストモードの迷路は仕掛けがいっぱい、謎もいっぱいなのだ

MD 雀豪ワールドカップ

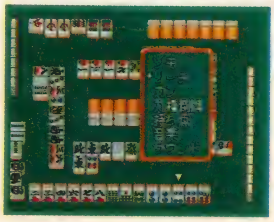
■ビクターエンタテインメント■8月27日発売予定■¥8800(予)

●ETC ●1P専用 ●バックアップ ●CD-ROM

『雀豪ワールドカップ』は、パソコン版「雀豪」シリーズの思考ルーチンをさらに改良して作られた麻雀ゲームだ。「雀豪」シリーズの特徴はコンピューター側にインチキのない、純粋に場で確認できる部分だけを判断材料にした人間同様の打ち方をすること。その特徴は本作品にも受け継がれより人間に近くなっている。

本作品の目玉はプレイヤーの打ち方を学習し記録するという点。4人まで登録でき、あらかじめ友人達にプレイしてもらえればその面子(メンツ)でいつでも対戦ができるというスグレものだ。

→88人モードでは世界各国の強者から自由に相手を選んでプレイできる



←本作品は麻雀それ自体のゲーム上での再現という所にカが入っている

©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOP ENTERTAINMENT,INC. ©SIMS ©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

MD デビスカップ

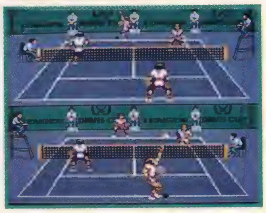
■テンゲン■年内発売予定■価格未定

●SPG ●2P同時可 ●パスワード ●カートリッジ

テニスの男子国別対抗トーナメント戦、デビスカップ。その熱き戦いがメガドライブでゲームとなって登場だ。

全16ヶ国の32人のプレイヤーが腕を競いあうゲームだ。ゲームモードは国家の代表選手として戦っていくデビスカップや与えられた資金をやりくりして世界を転戦していくチャンピオンシップなど5種類用意されている。リアルな選手の動きや試合中のパフォーマンス、はたまた審判に抗議できるなど今までのテニスゲームとは一味違ったゲームだ。6ボタンパッドにも対応予定だ。

←選手はガッツポーズを決めたり、悔しがったりと生き生きとした仕草を見せる



→上下2分割の2人用ダブルスの画面。それぞれのペアの視点により上下に別れている

GB ウィザードリィ・外伝III

■アスキー■9月発売予定■¥5150(予)

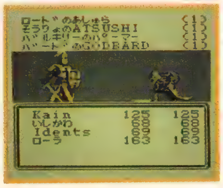
●RPG ●2P対戦可 ●バックアップ ●カートリッジ

不朽の名作『ウィザードリィ』シリーズに、またひとつの物語が生まれる。

今度アスキーより発売される『ウィザードリィ・外伝III』はパソコン版『IV』をかなり意識したつくりとなっている。冒険の舞台は地下迷宮だけでなく地上にまで広がり、さらに新種族、新職業、新呪文の追加やキャラクターの性別の決定等、前作にも増して細かな設定ができるようになった。

また、ゲームボーイというハードの特性を活かし、ケーブルを使ったパーティー同士の対戦が好奇心をそそる。

→暗いイメージの地下迷宮とは対照的な地上の森。今度はここでも冒険だ



←待望のプレイヤー同士による対戦シーン。画面には敵側のパーティが表示される。対戦相手を全滅させてアイテムやゴールドを奪いとれ

GG 魔導物語I~3つの魔導球

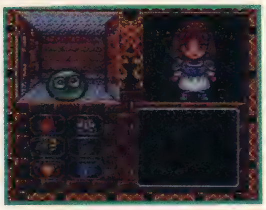
■コンパイル■発売日未定■¥5500(予)

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

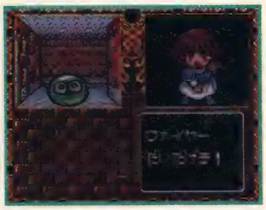
パソコンでヒットした『魔導物語』の「I」がゲームギアに移植された。

3DRPGというと、とっつきが悪いかもしれないが『ぷよぷよ』にも登場したアルルが喋って叫んで歌っちゃう(サンプリングボイスプログラム搭載! ゲームギア初!!)となれば話は別。オートマッピング機能で歩いた場所を自動的に記録してくれるし、キャラクターもカワイさ大爆発だから3D初心者でもスンナリ遊べそう。

驚異のイベント続出(いきなり大洪水、なんてことも!?)、そしてマルチストーリーで繰り返し楽しめるぞ。



←主人公の状態はファジーパラメータシステムで表示。数値よりわかりやすいかな



→「ファイヤー!」とか叫んじゃうわけだ。これだけにぎやかなRPGは滅多にない

NEO GEO サムライ・スピリッツ

■SNK■8月4日発売■¥28000

●ACG ●2P対戦可 ●メモリーカード ●カートリッジ

超過激、剣劇アクション登場!

→アメリカ忍者ガルフォードの必殺技「ラッシュドッグ」。愛犬パピーを使って相手を攻撃するのだ

↓熱血漢、覇王丸の必殺技「奥義 旋風烈斬」が決まった!

←キャラクターは全12人。日本から中国、フランスと出身国も様々

→アイヌの少女戦士ナコルルは愛鳥ママハハを使い、攻撃する。この技は「アムベ・ヤトロ」という技だ

↑画面処理には同社の『龍虎の拳』と同じズームイン・アウトを採用している

クオリティの高い作品を提供し続けているNEO・GEOの〝100メガショック〟シリーズ。第5弾として発売されるこの『サムライ・スピリッツ』は武器を使って斬ることをメインとした対戦型剣劇アクションゲームなのだ。

舞台は180C末。世界では原因不明の病気、局地的な天変地異、政変といった異変が起こっていた。それらの災いは日本に突如現れた邪教の出現によるものであった。

そんな時代の中、それぞれの理由で戦う12人の戦士がいた。理由こそ違えども、彼らの戦いは災禍の中心である邪教へと向かって行く。

画面の処理にはゲームイン・アウト方式を採用。また、既存の対戦型ACGにはなかった刀による鍔競り合いなど、白熱したプレイが楽しめるのだ。

↑画面下にあるのが怒りゲージ。一定値ダメージが蓄積すると怒りが爆発し、攻撃力が上がる

↑神夢一刀流の居合抜きの達人、橘右京の勝ち台詞。句を読んだりもする

 © LORICIEL © TENGEN INC. © TENGEN LTD. © 1993 SEGA/COMPILE/© 1993 ASCII © 1993 SNK CORP.

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月9日	スーパーハイインパクト	アクレイムジャパン	¥8800
7月9日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800
7月10日	ストリートファイターII TURBO	カプコン	¥9980
7月14日	スーパーマリオコレクション(仮)	任天堂	¥9800※
7月16日	スーパーエアダイバー	アスミック	¥8900
7月16日	デスブレイド	アイマックス	¥9800
7月16日	全日本プロレス	メサイヤ	¥9800
7月16日	マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	¥8900
7月16日	サンリオワールド スマッシュボール	キャラクターソフト	¥6980
7月16日	MADARA 2	コナミ	¥9800
7月21日	ヨッシーのロードハンティング (スーパースコープ対応)	任天堂	¥6500※
7月23日	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII	東芝EMI	¥9000
7月23日	メガロマニア 時空大戦略	イマジニア	¥12800
7月23日	ウイングコマンダー	アスキー	¥9800
7月23日	バトルドッジボール2	バンプレスト	¥9600
7月23日	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9800
7月23日	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	¥9800
7月23日	スーパー・ジェームスボンドII	ビクターエンタテインメント	¥8800
7月27日	マリオとワリオ(マウス専用)	任天堂	¥6800※
7月30日	バズー！魔法世界	ホット・ビィ	¥9800
7月30日	美少女雀士スーチーパイ	ジャレコ	¥9700
7月30日	ニトロパンクス・マイトヘッズ	アイレム	¥8800
7月30日	パティームーン	バリエ	¥8900
7月30日	大爆笑人生劇場〜ドキドキ青春編〜	タイトー	¥8800(予)
7月上旬	ワールドサッカー	ココナッツジャパン	¥9500
7月下旬	スーパーF1サーカス2	日本物産	¥9500
7月下旬	宇宙の騎士テッカマンブレード	ベック	¥8800(予)
7月下旬	仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	¥8800(予)
7月下旬	クレヨンしんちゃん	バンダイ	¥9500
7月予定	デバステイター	マイクロワールド	未定
7月予定	ソニック・ウイングス	ビデオシステム	¥8900
8月5日	スーパー信長の野望・全国版	光栄	¥8800
8月6日	大仁田厚FMW〜きみは時代より熱くなれるか〜	ポニーキャニオン	¥9800
8月6日	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	¥9800
8月6日	聖剣伝説2	スクウェア	¥9800
8月6日	Jリーグサッカー プライムゴールド	ナムコ	¥8500
8月6日	スーパーパワーリーグ	ハドソン	¥9500
8月6日	ワールドヒーローズ	サンソフト	¥9800
8月10日	スーパー競馬	アイマックス	¥9800
8月25日	サラブレッドブリーダー	ヘクト	¥9700
8月26日	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月27日	東尾修監修スーパープロ野球スタジアム	徳間書店インターメディア	¥8900
8月27日	樹帝戦記	エニックス	¥9600
8月上旬	スーパーカジノ〜シーザースパレス〜	ココナッツジャパン	¥8980
8月上旬	ヒューマンベースボール	ヒューマン	¥8600
8月下旬	MOTHER 2 ギーグの逆襲	任天堂	未定
8月下旬	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥8800
8月下旬	TRINEA〜トリネア〜	やのまん	¥9800
8月下旬	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	¥9800(予)
8月下旬	マリオとワリオ(マウス専用)	任天堂	¥6800※
8月下旬	XZONE(エックスゾーン)(スーパースコープ対応)	ケムコ	¥6500
8月予定	KINESIS(キネシス)	アルトロン	未定
8月予定	スーパースラップショット	アルトロン	¥8500
8月予定	くにおくんのドッジボールだよ♥ 全員集合！	テクノスジャパン	¥9600
8月予定	熱血バレーボール日本チャチャチャ	パック・イン・ビデオ	¥8800(予)
8月予定	ガイアセイバー〜ヒーロー最大の決戦〜	バンプレスト	¥9800
8月予定	課長 島耕作THE SUPER BUSINESS ADVENTURE(仮)	ユタカ・バンダイ	¥9800(予)
9月17日	NFLフットボール	コナミ	未定
9月17日	ファイナルセット	FORUM	¥8500(予)
9月24日	アークスピリッツ	サミー	¥8900
9月24日	ダライアスフォース	タイトー	¥8800(予)
9月24日	GO！GO！ドッジリーグ	パック・イン・ビデオ	¥7800
9月上旬	戦国伝承	データイースト	未定
9月予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800
9月予定	スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9800
9月予定	ソルスティスII	EPICソニー	¥9500
9月予定	クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	¥9800
9月予定	化学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	¥8900
9月予定	ランセイバー	ホリ電機	¥8500
9月予定	ホーリー・ストライカー	ヘクト	¥8800
9月予定	Winning Post	光栄	¥12800
9月予定	ファイナルファンタジーU.S.A.MYSTIC QUEST	スクウェア	¥7900
9月予定	マスターズ遥かなるオーガスタ2	T&Eソフト	¥9800
10月1日	ラスベガスドリーム	イマジニア	¥9800
10月8日	スーパー競走馬 風のシルフィード	キングレコード	¥9300
10月22日	ラストショット(マウス対応)	サミー	¥9500
10月29日	将棋　風林火山	ポニーキャニオン	¥8800
10月下旬	バトル・マスター〜究極の戦士たち〜	東芝EMI	未定
10月下旬	T−2ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥8800(予)
10月予定	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9800(予)
10月予定	ラプラスの魔	やのまん	¥9800
10月予定	超時空要塞マクロス(仮)	ザムス	¥8600(予)
10月予定	デザートファイター	セタ	¥9800(予)
10月予定	装甲騎兵ボトムズ〜ザ・バトリングロード〜	タカラ	¥9800
11月5日	アクタリオン	テクモ	¥8900(予)
11月19日	トップレーサー2	ケムコ	未定
11月26日	アクセル・ブリッド	トミー	¥9800(予)
11月上旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8900
11月中旬	喜国雅彦の雀闘志　銅鑼王II(仮)	パウ	未定
11月下旬	ソード・マニアック	東芝EMI	未定
11月予定	夢幻の如く	インテック	¥9800
11月予定	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	¥9800(予)
11月予定	遊人　雀獣学園	バリエ	¥8900
11月予定	フォーチュン・クエスト	ザムス	¥9600(予)
11月予定	ZOOL(ズール)	インフォコム	未定
11月予定	スーパーUNO	トミー	¥8500(予)
11月予定	アレサ	やのまん	¥9800
11月予定	ミラクル★ガールズ	タカラ	¥8800
11月予定	スーパーホッケー'94	ヨネザワパーティールーム21	¥8800
11月予定	実戦パチスロ必勝法(マウス対応)	サミー	未定
11月予定	アルディライトフット	アスキー	¥9800(予)
11月予定	ファーストクィーン	カルチャーブレーン	未定
11月予定	キーパー	データム・ポリスター	¥7200
12月17日	スーパーダブル役満	バップ	¥8800
12月22日	スーパードラッケン(仮)	ケムコ	未定
12月上旬	超ゴジラ	東宝	¥9800(予)
12月中旬	バトルガールズ	パウ	未定
12月下旬	総合格闘技〜アストラルバウト2〜	キングレコード	未定
12月予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	¥8900
12月予定	エースをねらえ！	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	¥9800
12月予定	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー(仮)	バリエ	¥9800
12月予定	Soul & Sword	ザムス	¥9500(予)
12月予定	エスパークス	トミー	¥9500(予)
12月予定	キング・オブ・モンスターズ2	タカラ	¥9800
12月予定	サッカーキッド	やのまん	未定
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	未定
12月予定	新・桃太郎伝説	ハドソン	未定
秋発売予定	餓狼伝説2	タイトー	未定
秋発売予定	ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語　野球で勝負だ！くにおくん	テクノスジャパン	¥9600
秋発売予定	スーパー3Dベースボール	ジャレコ	¥12800
秋発売予定	らんま1/2　朱猫国的秘宝	東宝／小学館プロダクション	¥9800(予)
秋発売予定	アラジン	カプコン	未定
年末発売予定	高校サッカー全国制覇の夢	サンソフト	¥8000(予)
年末発売予定	がんばれゴエモン2〜奇天烈将軍ゼッギネス〜	コナミ	未定
来年2月中旬	G2　ジェノサイド	ケムコ	未定
来年3月18日	スリーセブンストリート(仮)	バップ	¥9800
来春発売予定	紫炎(仮)	ダイナミック	未定
来夏発売予定	アップルシード	ヴィジット	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日未定

- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ●お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／未定
- ●イースIV／トンキンハウス／未定
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●サージェント・サンダース・コンバット／ヨネザワパーティールーム21／¥9800(予)
- ●トールキンの指輪物語〜第1話〜／ロジーク／未定
- ●スズカエイトアワーズ／ナムコ／未定
- ●マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生〜(仮)／カプコン／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
- ●アミュージングドリーム／タカラ／未定
- ●ユートピア(マウス対応)／EPICソニー／¥9500
- ●ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
- ●スーパー将棋2(仮)／アイマックス／未定
- ●超幻魔大戦／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●スーパー麻雀2(仮)／アイマックス／未定
- ●おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●バスタード／コブラチーム／未定
- ●WONDER BOOK／アスク講談社／未定
- ●R.TYPEIII／アイレム／未定
- ●カブキロックス／アトラス／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／¥9500
- ●幽☆遊☆白書／ナムコ／未定
- ●ヴェルヌワールド(仮)／ザムス／¥9800(予)
- ●シヴィライゼーション(仮)／アスミック／未定
- ●グランプリ・ジョッキー(仮)／アスミック／未定
- ●鋼鉄の騎士2／アスミック／未定
- ●バトルZEQUE伝／アスミック／未定
- ●B.O.B.(仮)／E.A.ビクター／未定
- ●テクモスーパーボール(仮)／テクモ／未定
- ●RAILROAD TYCOON／アイ・ジー・エス／未定
- ●ジミーコナーズのプロテニスツアー／ミサワエンターテインメント／未定
- ●サンダーバード　国際救助隊出動せよ！／コブラチーム／未定
- ●大工の源さん(仮)／アイレム／未定
- ●はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版(仮)／エポック社／未定
- ●ファイナルストレッチ／ロジーク／未定
- ●ウィニングジョッキー(仮)／ナムコ／未定
- ●スーパーパックランド(仮)／ナムコ／未定
- ●ブルークリスタルロッド(仮)／ナムコ／未定
- ●F15スーパーストライクイーグル／アスミック／未定
- ●南国少年パプワくん(仮)／エニックス／未定
- ●ナイスDEショット／アスク講談社／未定
- ●ゴルフゲーム(仮)／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●鉄腕アトム／ザムス／未定
- ●トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン／チュンソフト／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月9日	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥7800(予)
7月23日	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	¥5900
7月30日	FC原人	ハドソン	¥5800
7月下旬	甲竜伝説ヴィルガイスト外伝	エンジェル	¥8000(予)
8月上旬	ドラゴンボールZ外伝〜サイヤ人絶滅計画	バンダイ	未定
9月中旬	東京パチスロアドベンチャー2	ココナッツジャパン	未定
9月予定	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	キャラクターソフト	¥4980(予)
10月上旬	大工の源さん2〜赤毛のダンの逆襲	アイレム	未定
11月上旬	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
11月予定	RPG人生ゲーム	タカラ	¥7800
秋発売予定	ロックマン6	カプコン	¥7800

発売日未定

- ●魔術師インディ／アイ・ジー・エス／¥7900
- ●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●レッドオクトーバーを追え！／アルトロン／未定
- ●オーバーロード／アルトロン／未定
- ●ろくでなしブルース／バンダイ／¥7800(予)
- ●なかよしといっしょ／ユタカ・バンダイ／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
発売日未定	オフ・ザ・ウォール	テンゲン	未定
発売日未定	ピーターパックラット	テンゲン	未定
発売日未定	ポピルズ	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月10日	天外魔境 風雲カブキ伝(SCD)	ハドソン	¥7800
7月16日	1552 天下大乱(SCD)	アスク講談社	¥8800
7月23日	BLACK HOLE ASSAULT(SCD)	マイクロネット	¥6800
7月23日	ウィザードリィI・II(SCD)	ナグザット	¥8400
7月23日	ミスティックフォーミュラ(SCD)	マイクロキャビン	¥7800
7月23日	サマーカーニバル'93ネクスザールスペシャル(SCD)	ナグザット	¥4980
7月30日	原由子の眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
7月30日	卒業〜グラデュエーション〜(SCD)	NECアベニュー	¥7800
7月30日	CD電人ロカビリー天国(SCD)	ハドソン	¥6800
8月6日	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
8月6日	ラングリッサー〜光輝(ひかり)の末裔〜(SCD)	メサイヤ	¥7900
8月下旬	伊賀忍伝凱王(CD-ROM)	日本物産	¥7900
8月下旬	スーパーダライアスII(SCD)	NECアベニュー	¥7800
8月予定	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel(オルゴール)(SCD)	データウエスト	¥7600
9月24日	メタルエンジェル(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800(予)
9月24日	真・女神転生(SCD)	アトラス	¥8800(予)
9月30日	機動警察パトレイバー・グリフォン篇(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
9月予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイフォース	¥8200
9月予定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
9月予定	三國志III(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥14800
9月予定	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史(セーブくん対応)(SCD)	光栄	¥11800
9月予定	麻雀オンザビーチ	NECアベニュー	未定
10月予定	悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻(SCD)	コナミ	未定
10月予定	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
10月予定	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	フェイスボール(SCD)	リバーヒルソフト	未定
10月予定	インペリアルフォース(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
10月予定	秘密の花園(SCD)	徳間書店インターメディア	¥7800
11月予定	パラディオン(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800(予)
12月上旬	ゴジラ爆闘烈伝(SCD)	東宝	¥8800(予)
12月予定	オーロラクエスト〜おたくの星座in Another World〜(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	イースIV(SCD)	ハドソン	未定
12月予定	エメラルドドラゴン(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	サークIII(仮)(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
夏発売予定	モンスターメーカー(SCD)	NECアベニュー	未定
夏発売予定	天地を喰らう(SCD)	NECアベニュー	未定
秋発売予定	SWORD MASTER(SCD)	ライトスタッフ	未定
年内発売予定	機装ルーガ(SCD)	工画堂スタジオ	未定
来春発売予定	コズミックファンタジー4 銀河少年伝説(SCD)	レーザーソフト	未定

発売日未定

- ●フレイ〜サーク外伝〜(仮)(SCD)/マイクロキャビン/未定
- ●アンジェラス2〜ホーリーナイト〜(SCD)/アスミック/未定
- ●ブランダーズ(SCD)/アイ・ジー・エス/未定
- ●段層都市ストレイロード(SCD)/アイ・ジー・エス/¥8900
- ●ドラゴンナイトIII(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●マグナード(SCD)/アスミック/未定
- ●ALGUNOS(SCD)/インテック/未定
- ●とらべらーず/〜伝説をぶっとばせ〜(SCD)/ビクターエンタテインメント/未定
- ●ルイン(SCD)/ビクターエンタテインメント/¥8800
- ●アルシャーク(SCD)/ビクターエンタテインメント/未定
- ●芸者ウォーリアーズ(両)/タイトー/未定
- ●超英雄伝説ダイナスティックヒーロー(SCD)/ハドソン/未定
- ●ロードス島戦記II(SCD)/ハドソン/未定
- ●ダウンタウン熱血物語(SCD)/ナグザット/未定
- ●ブルーフォーレスト物語(仮)(SCD)/ライトスタッフ/未定
- ●Might & MagicIII(SCD)/ハドソン/未定
- ●麻雀クリニックスペシャル(SCD)/ナグザット/未定
- ●ブランディッシュ(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●女神天国(パラダイス)(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ギャラクシーフォースII(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛竜(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●PD3(SCD)/アイレム/未定
- ●ただいま勇者募集中(SCD)/ヒューマン/未定
- ●シルフィア(SCD)/トンキンハウス/未定
- ●YAWARA/2(SCD)/ソフィックス/未定
- ●ブラッドギア(SCD)/ハドソン/未定
- ●スターブレイカー(SCD)/レイフォース/未定
- ●もってけたまご(SCD)/ナグザット/¥6400
- ●闇の血族(仮)(SCD)/ナグザット/未定
- ●クイズ文化祭(仮)(SCD)/ナグザット/未定
- ●風霧(SCD)/ナグザット/未定
- ●ぽっぷるメイル(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ミサイルファイター(仮)(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●風の伝説ザナドゥ(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●THE ATRUS(仮)(SCD)/アートディンク/未定
- ●モンスターメーカー(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう(SCD)/NECアベニュー/未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月16日	騎士伝説	講談社総研	¥9800
7月23日	ザ・スーパー忍II	セガ	¥6800(予)
7月23日	ロード・ラッシュII	E.A.ビクター	¥8900
7月30日	NBAプレイオフ ブルズ対ブレイザーズ	E.A.ビクター	¥8900
7月30日	エコー・ザ・ドルフィン	セガ	¥6800(予)
8月6日	ロケットナイトアドベンチャーズ	コナミ	未定
8月6日	コラムスIII	セガ	¥6800(予)
8月10日	ウィザード・オブ・イモータル	E.A.ビクター	¥9800
8月13日	マーブルマッドネス	テンゲン	¥6800
8月20日	キリング・ゲーム・ショー(仮)	E.A.ビクター	¥8900
8月27日	ああ播磨灘	セガ	¥7800(予)
8月27日	ジュラシック・パーク	セガ	¥6800(予)
8月予定	タイムドミネーター	ビック東海	¥8500
8月予定	ペブルビーチの波濤	セガ	未定
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	E.A.ビクター	¥8900
9月17日	ガントレット	テンゲン	¥7800(予)
9月24日	B.O.B.(仮)	E.A.ビクター	¥8900
9月24日	ジョーダンVSバード ONE ON ONE	E.A.ビクター	¥7900
9月下旬	Mig—29	テンゲン	¥6800
9月予定	マクドナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	セガ	¥6800(予)
9月予定	雀皇登竜門	セガ	¥6800(予)
9月予定	ガンスターヒーローズ	セガ	¥6800(予)
9月予定	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン	未定
9月予定	信長の野望・全国版	光栄	¥8800
10月下旬	レースドライビン	テンゲン	¥6800
10月予定	バトルマニア大吟醸	ビッグ東海	¥8500(予)
10月予定	シャイニングフォースII	セガ	¥8800(予)
10月予定	パーティークイズMEGA Q	セガ	¥6800(予)
10月予定	モンスターワールドIV(仮)	セガ	未定
10月予定	Ali's Boxing	ヴァージンゲーム	¥8000
11月上旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8000
12月予定	幽☆遊☆白書外伝	セガ	¥8800(予)
12月予定	ファンタシースターIV	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ロードライアット	テンゲン	¥6800
秋発売予定	VAMPIRE KILLER	コナミ	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月16日	ダイナミックカントリークラブ	セガ	¥7800
7月23日	聖魔伝説3×3EYES	セガ	¥8800
7月30日	モンキーアイランド	ビクターエンタテインメント	¥8800
7月30日	SILPHEED(シルフィード)	ゲームアーツ	¥8800
7月下旬	バリアーム	ヒューマン	¥7500
7月23日	アークスI II III	ウルフチーム	¥8800
7月30日	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
8月6日	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント	¥7400
8月6日	江川卓のスーパーリーグCD	セガ	¥7800
8月27日	雀豪 ワールドカップ	ビクターエンタテインメント	¥8200
8月下旬	F1サーカスCD	日本物産	¥8800
9月17日	ハッスルマッスル(仮)	セガ	未定
9月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	未定
9月予定	笑ゥせぇるすまん(マウス対応)	セガ	¥7800(予)
9月予定	夢見館の物語	セガ	未定
9月予定	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史(MEGA—CD版)	光栄	¥11800
9月予定	Winning Post	光栄	未定
9月予定	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	未定
9月予定	アルスラーン戦記	セガ	¥7800(予)
10月29日	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	¥7800
11月下旬	戦国伝承	サミー	未定
11月下旬	DUNE	ヴァージンゲーム	¥7800(予)
12月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	¥7800
12月予定	ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	未定
12月予定	バーニングフィスト	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ALSHARK(アルシャーク)	サンドストーム	¥8800(予)
秋発売予定	ぽっぷるメイル	セガ・ファルコム	未定
来年秋発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

- ●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパー大戦略SCD(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●イース・マスク オブ ザ サン(YsIV)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)/マイクロネット/未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)/CSK総合研究所/未定
- ●Vay〜流星の鎧〜(CD-ROM)/シムス/¥7800
- ●ダーク・ウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜(CD-ROM)/セガ/¥6800
- ●パワードリフト(CD-ROM)/電波新聞社/未定
- ●ハイムドール(CD-ROM)/ビクターエンタテインメント/未定
- ●大封神伝(CD-ROM)/ビクターエンタテインメント/未定
- ●真・女神転生(CD-ROM)/シムス/未定
- ●いしいひさいちの大政界(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ウィング・コマンダー(CD-ROM)/セガ/未定
- ●アフターハルマゲドン(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ナイトトラップ(CD-ROM)/セガ/¥7800(予)
- ●蓬来(ホウライ)学園(CD-ROM)/セガ/未定
- ●シャドウラン(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ロードス島戦記(CD-ROM)/セガ/未定
- ●スーパー大戦略3(仮)(CD-ROM)/セガ/未定
- ●バットマンリターンズ(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ジョーモンタナ フットボール(CD-ROM)/セガ/未定
- ●夢幻の如く(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ダンジョン・マスター スカルキープ(CD-ROM)/ビクターエンタテインメント/未定
- ●BATTLE FANTASY(仮)(CD-ROM)マイクロネット/未定
- ●リーサルエンフォーサーズ(CD-ROM)/コナミ/未定
- ●AX101(仮)(CD-ROM)/セガ/未定
- ●ターミネーター/セガ/未定
- ●沈黙の艦隊/セガ/未定
- ●サージングオーラ/セガ/¥8800(予)
- ●V.R.(バーチャレーシング)/セガ/未定
- ●ハイブリッドフロント/セガ/未定
- ●超人スパーク/セガ/未定
- ●シャイニング・ローグ(仮)/セガ/未定
- ●ベアナックルIII/セガ/未定
- ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ3/セガ/未定
- ●デビルバスター(仮)/シムス/未定
- ●ディープスキャナー/サミー/未定
- ●ビートフォース/サミー/未定
- ●ローリングサンダー3/ナムコ/未定
- ●エイリアン3/ビッグ東海/未定
- ●センチュリオン/E.A.ビクター/未定
- ●デビスカップ/テンゲン/¥6800
- ●洗脳ゲームTEKI・PAKI/東亜プラン/未定
- ●ダイナブラザーズ2/CSK総合研究所/未定
- ●マルチ野球(仮)/セガ/未定
- ●チャックロック(仮)/セガ/未定
- ●ターミネーターII(仮)/セガ/未定
- ●ラングリッサー2(仮)/メサイヤ/未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

SCHEDULE

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月16日	びっくり熱血新記録どこでも金メダル	テクノスジャパン	¥3800※
7月16日	マイケルジョーダンONE ON ONE	E.A.ビクター	¥3900
7月20日	ゴッド メディスン	コナミ	¥4500
7月23日	MYSTERIUM	バップ	¥4660
7月23日	J(ジャレコ)・カップサッカー	ジャレコ	¥3900※
7月23日	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500※
7月23日	幽☆遊☆白書	トミー	¥3980
7月30日	主役戦隊アイレムファイター	アイレム	¥3800※
7月30日	ザ・グレイトバトル外伝 鉄球ファイト	バンプレスト	¥3980
7月予定	ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンターテイメント	¥3900※
8月6日	ソルダム	ジャレコ	¥3900※
8月6日	らんま1/2 格劇問答/	バンプレスト	¥3980※
8月8日	桃太郎電劇	ハドソン	¥4500※
8月10日	バーコードボーイ専用モンスターメーカー バーコード・サーガ	ナムコ	¥3800※
8月10日	バーコードボーイ+モンスターメーカー バーコード・サーガ(セット)	ナムコ	¥8600※
8月20日	ダブル役満J(ジュニア)	バップ	¥4660
8月27日	バーコードボーイ対応ファミリージョッキー2 名馬の血統	ナムコ	¥4800※
8月27日	バーコードボーイ対応カットビロード	ナムコ	¥4800※
8月27日	勝馬予想 競馬貴族	キングレコード	¥5900
8月下旬	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥4200※
8月下旬	仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	未定
9月17日	ダブル役満II	バップ	¥4660
9月予定	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
9月予定	ウィザードリィ外伝III	アスキー	¥5150(予)
10月下旬	T−2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥3980(予)
10月予定	アメリカ横断ウルトラクイズPART4	トミー	¥3980(予)
11月19日	ウルティマ〜失われたルーン2〜	ポニーキャニオン	¥4900
11月上旬	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
11月予定	UNO	トミー	¥3980
12月22日	ミッキーマウスV	ケムコ	未定
秋発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800

発売日未定

- ●ルクル(仮)/ビック東海/未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編/トンキンハウス/未定
- ●スターウォーズ/マイクロワールド/¥4200※
- ●メトロパニック(仮)/日本物産/未定
- ●バトルトード/メサイヤ/未定
- ●女神転生外伝ラストバイブルII/アトラス/未定
- ●バーコードボーイ対応ファミスタ3(仮)/ナムコ/未定
- ●クリスティーワールド/アクレイムジャパン/未定
- ●CULTジャンプ/バンダイ/未定

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月4日	侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	¥28000

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
7月8日	エストポリス伝記	タイトー	¥8900	SFC
7月9日	超兄貴	メサイヤ	¥7200	PCCD
7月9日	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ	インフォコム	¥8800	SFC
7月9日	ぬ〜ぼ〜	アイレム	¥3800	GB
7月9日	R・TYPE II	アイレム	¥3800	GB
7月16日	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
7月16日	ライザンバーIII	データウエスト	¥6800	PCCD
7月16日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA	データウエスト	¥7600	PCCD
7月16日	スーパー麻雀	アイマックス	¥8000	SFC
7月16日	デュアルオーブ〜聖霊珠伝説〜	アイマックス	¥9800	SFC
7月16日	ミッキーのマジカルアドベンチャー	カプコン	¥8500	SFC
7月19日	アレサ3	やのまん	¥3800※	GB
7月23日	バトルサッカー〜フィールドの覇者〜	バンプレスト	¥9500	SFC
7月23日	ドラえもん〜のび太と妖精の国〜	エポック社	¥8000	SFC
7月27日	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	¥8800	SFC
7月30日	ウルトラベースボール実名版	カルチャーブレーン	¥8800	SFC
7月30日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
7月30日	ぎゃわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
7月中旬	ワールドヒーローズ2	SNK	¥28000	NEO・GEO
7月下旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
7月下旬	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※	GB
7月下旬	伝説のオウガバトル	クエスト	¥9600	SFC
7月下旬	METAL MAX 2	データイースト	¥9500	SFC
7月下旬	ロードス島戦記	ハドソン	¥7200	PCCD
7月下旬	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800	SFC
7月下旬	ボンバーマン2	ハドソン	¥5800	FC
7月下旬	餓狼伝説2〜新たなる闘い〜	SNK	¥28000	NEO・GEO
7月予定	スーパーブラックバス	ホット・ビィ	¥9800	SFC
7月予定	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	¥7800	SFC
7月予定	ハイパーブラックバス	ホット・ビィ	¥4500※	SFC
8月6日	ONI 3〜黒の破壊神〜	バンプレスト	¥4980※	GB
8月6日	ザ・グレイトバトルIII	バンプレスト	¥8700	SFC
8月6日	バトルドッジボール	バンプレスト	¥4980※	GB
8月上旬	DX馬券王Z	アスミック	¥5900	GB
10月22日	将棋初心者無用	魔法株式会社	¥7300	PCCD

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月23日	ベアナックルII〜死闘への鎮魂歌(レクイエム)	セガ	¥3800(予)
7月23日	ジュラシック・パーク	セガ	¥3800(予)
9月予定	GGアレスタII	セガ	¥3800(予)
10月予定	妖遙伝ひすい丸〜梵天の剣〜	セガ	¥5500(予)
10月予定	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	未定
発売日未定	スクラッチゴルフ(仮)	シムス	未定
発売日未定	ドナルドダック2(仮)	セガ	¥3800(予)
発売日未定	対戦麻雀・好牌II	セガ	¥3800(予)
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	ソニック&テイルス	セガ	¥3800(予)
発売日未定	魔導物語1〜3つの魔導球〜	セガ	¥5500(予)

NEW SOFT STREET SHOT GUN

㊙たったたらりら。ショットガンなり。そう言えば「ちびまるこちゃん」はどこへ行ったんでしょうねぇ。そんなトコロでMCハナヂーが送る、今月のショットガン。がんばるんば。タモリがんばれ。

㊙いやね。はっきり言わせていただくと、あんまりネタないんですよ。メンゴ。でも、どうしても言えないネタがあるんだけど、さる筋から口止めされてるんだな、これが。まぁ、ワタクシも鬼じゃないんだから、MCでヒントを1発。

「ヘイ。エビバデ、キュッキュ。どの機種か、内緒だが、ビッグなゲームが出るのさ、ジキジキ。」……また、わかんねーか。このゲームはみんなも1度ならずとも2度ぐらいタイトル聞いてんじゃねーの……?

㊙『聖剣伝説2』発売日決定!一時は7月30日なんて噂も流れたが、8月6日に正式決定なのだよ。その『聖剣伝説2』に加えて、スーパーNESでしかプレイできなかった『ミスティッククエスト』が、9月発売予定 ¥7900で決定。これはいわゆる『ファイナルファンタジー外伝』として、日本での発売は予定されていなかった、完全オリジナルストーリーなのだ。え? あなた。ファンなら買っちゃうでしょ。

㊙先月号の答。1つ目は「サムライスピリッツ」。こりゃ簡単だわな。2つ目。ハドソンがNEO・GEOの『龍虎の拳』を移植するんだな。3つ目はコナミだわな。はっはっはー。こんなにネタがないのも初めてナリ。来月号でキュッキュ。

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™
発売元
株式会社 エス・エヌ・ケイ
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
ネオジオテレフォンサービス
06(338)8188
※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ

天外
100メガショックでやってくる!!
「ワールドヒーローズ2」は、100メガパワーで超進化を実現。リニューアルしたデスマッチモードと10カウント制で存分に闘え！また、奇抜な演出もエスカレート。ラスプーチンが愛のパワーアップを遂げ、キミを待つ！
ネオジオ専用ロムカセット
146メガ
WORLD HEROES 2™
史上最強バトル、今新たに！
ワールドヒーローズ2!!
PLAYER SELECT
好評発売中!!
ワールドヒーローズ2
28,000円(税別)
がんばれ！チーム紳助!!
TEAM SHINSUKE SNKが、
いよいよ鈴鹿8耐に参戦！応援よろしく!!

ビジネスマンのための処世バイブル

SUPER FAMICOM

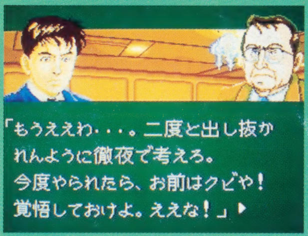
スーパービジネスアドベンチャー
THE SUPER BUSINESS ADVENTURE

課長 島耕作

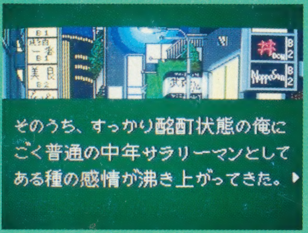
あなたのジャッジでストーリーが変わるマルチシナリオシステム。あなた流出処進退は、過酷なビジネスサバイバルを生き残ることができるか?

●

■「派閥争いの渦中におかれたあなたが下す決断は…?」



■イメージ分割画面処理と効果音を駆使した斬新なビジュアル表現。まさに"電脳コミック"だ!



監修 弘兼憲史/発売によせて

企業に働くサラリーマン、ビジネスマンにとって大変な時代になってきた。ビジネス社会に働く者にとって、リストラの波やその影響下にある人間関係など、事にあたっての出処進退が問われる時代になっている。この「課長 島耕作」スーパービジネスアドベンチャーゲームは、その対応の仕方にしっかり答えてくれている。今の時代だからこそ、「課長 島耕作の成功方程式」とともに、サラリーマン、ビジネスマン諸兄の参考になるゲームだと思う。

■スーパーファミコン用ソフト
8M(バッテリーバックアップ機能付き) アドベンチャーゲーム ■定価9,800円(税別) ■9月発売予定

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。Ⓒ弘兼憲史/週刊モーニング ⒸYUTAKA 1993 MADE IN JAPAN

バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。

「ユタカのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!

yutaka
株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-6-7 河村ビル2F 〒111

1993年8月3日発行 第8巻第8号通巻136号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行所 ㈱宝島社 発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(3229)0237

定価490円(本体476円)

T1007689080490

雑誌07689-08

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

8
1993

「ストIIターボ」&「スーパーマリオコレクション」大特集

宝島社